
ASM
Nr. 4 April 1993
8. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Jede Menge Tips & Tricks
SIE KRAXELN WIEDER!
LEMMINGS 2
MIT RIESEN-COMPETITION
REGENWALD-RETTUNG
à la SIERRA
SEITE 48
WIR SCHICKEN EUCH INS EIS
TRANSARCTICA
Endzeit-Strategie für PC & Amiga
RÜCKKEHR OHNE ENDE
BATMANIA
BATMAN IM HÄRTETEST


Marl oro



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Michelle Pfeiffer in Batman Returns

© Warner Bros.

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Whale's Voyage

© Neo Software Design, Österreich

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: The Chaos Engine

© Bitmap Brothers, England

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Lemmings 2

© Psygnosis, England



mühlen mahlen - oft langsamer und mal auch schneller, und das ist auch der grund, warum die gute alte windmühle einstmals ihren geist hoch technisierten vettern abgeben mußte. unsere mega-moderne zeit erlaubt es kaum noch, langsam mahlende mühlen zu tolerieren. und dennoch ist es geradezu symptomatisch für die gegenwart, wenn lang angekündigtes und heiß ersehntes einfach auf sich warten läßt. die technik läuft und der mensch bestimmt den ablauf.

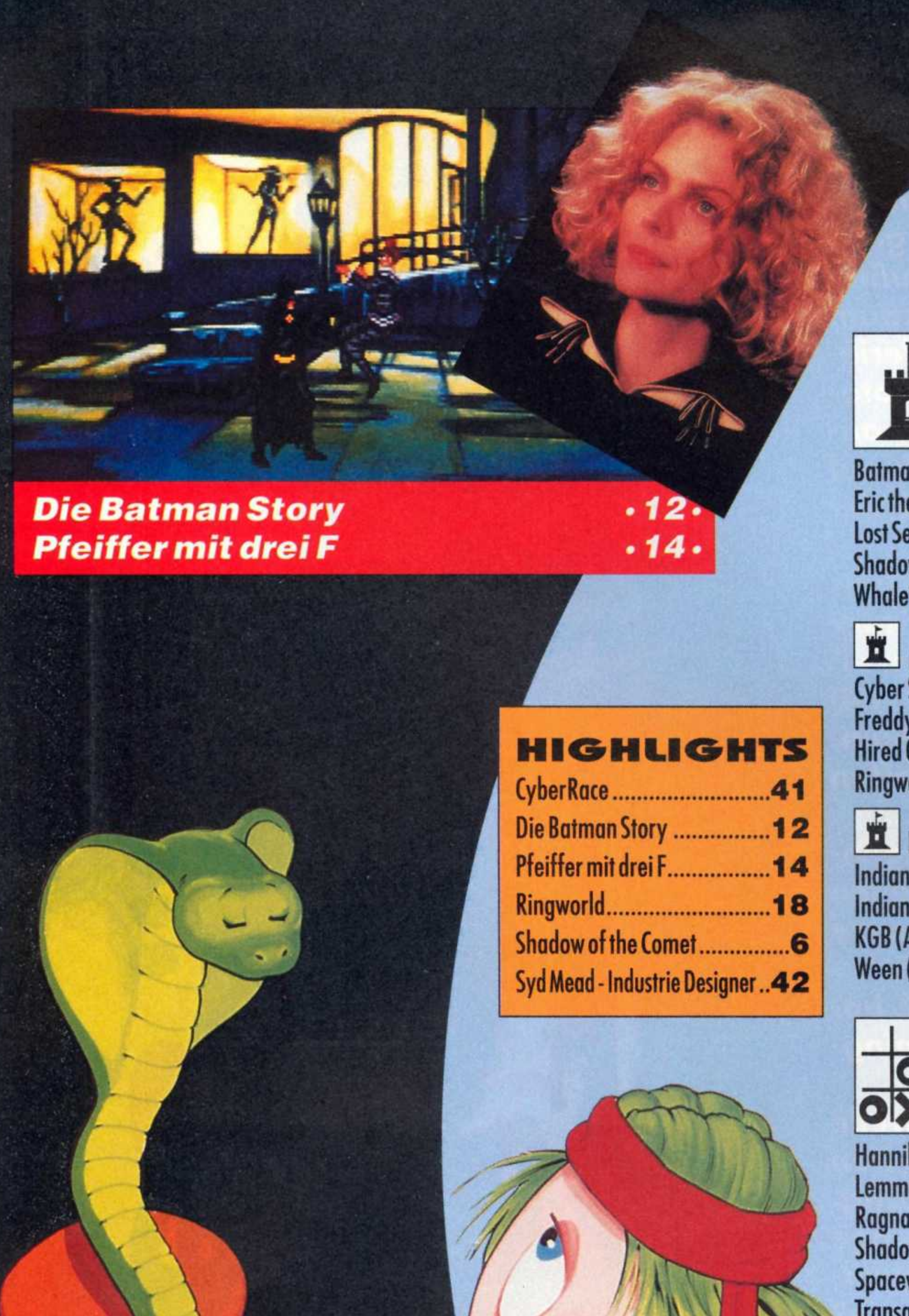
wenn ihr euch jetzt gemeinsam mit uns über die laaangersehnte 'lemmings 2'-story freut, denkt immer daran: es gäbe kaum einen dieser 'tapsenden idioten' (vgl. seite 104) auf irgendeinem speicherbaren medium, könnte sich psygnosis nicht auf das schaffen kreativer kreaturen verlassen. und das... ...braucht zeit. wir geben euch jetzt gelegenheit, das lemmings-fieber mit eurer eigenen kreativität zu verquicken und das ganze dann auch noch zu 'vergolden'. wie wär's - der nette mann von nebenan, steffi graf, boris bähcker oder helmut kohl im lemmingkostüm? auf geht's, leut!

thema 'zeit': genug davon liegt mittlerweile zwischen 'batmans rückkehr', dem streifen und 'batman returns', der spielumsetzung. war die zeit ausreichend, der batman-woge auch via disk genügezutun, ist die umsetzung imstande, den filmspaß zu reflektieren? dies und mehr ab seite 12. und nochmal... stichwort 'zeit': ihr hattet lang genug zeit, euch von mir dieselbe stehlen zu lassen, was mir viel freude und spaß (großes 'thanx'!), nicht selten auch 'ne ordentlich portion streß und hektik (kleines 'thanx'!) bereitet hat. aber: das ist gut so, denn ihr seid das superpublikum, für das sich solches lohnt.

jetzt mach ich den schuh, 'nen langen und übergebe das machen und alles drumherum um eure 'asm' an einen mir seit langem bekannten top-mann - im spielebereich sowie im blattmachen. nicht schreter pitz noch pater fritz, es ist peter schmitz (sz), dem ich in diesen tagen steuer und ruder der 'asm' übergebe. wir alle wünschen ihm viel glück für seinen neuen job und jede menge spaß mit euch, wohl wissend, daß ihr ihm die stange halten werdet. see you...

yours mats

INH



Wettbewerb
Hannibal
Seite 55
Lemmings
Seite 100



Whale's Voyage

ALT



Secret Service

Tips & Lösungen

ab Seite 59



Die Götter



SPIEL DES MONATS

Am 20. Mai 1910 gab es für die Hobby-Astronomen nur eine Blickrichtung: nach oben. Denn zu dieser Zeit rauschte der Halleysche Komet mit einer ungefähren Geschwindigkeit von 44,6 km/Sekunde oder in Stundenkilometer eben mal rund 160.000 an der Erde vorbei. Und das weder zum ersten noch zum letzten Mal. Bereits 187 v. Chr. wiesen ein paar findige Köpfe die Wiederkehr dieses Ereignisses nach. Aber erst 1705 kam Edmond Halley auf die Idee, vorauszusagen, wann dieses Naturereignis wieder eintreffen wird.

SHADOW OF THE COMET

System: **PC** *(mind. 286/16 MHz, 7 MB auf Platte, VGA, unterst. Sound Blaster, AdLib)*, geplant für: **-**, empf VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.



Klingt ja alles ganz schön mystisch. Da kurvt ein Gesteinsbrocken mit affenartiger Geschwindigkeit um die Sonne, klinkt sich fast in die Erdumlaufbahn ein und will einfach nicht verbrennen. Genau dort setzt die Geschichte von Infogrames' neuem Adventure Shadow of the Comet an.

An sich hat unser Held, Randolph Parker, ein brillanter Astronom, nämlich nichts weiter vor, als auf dem Inselchen Illsmouth vor der amerikanischen Küste, den Vorbeiflug dieses Kometen auf Film zu bannen. Was er zum Zeitpunkt seiner Ankunft noch nicht weiß, ist, daß er mitten in eine Horrorgeschichte von H. P. Lovecrafts Call of Cthulhu rutschen soll. Wie es eben auf einem Inselchen so ist, lernt er erstmal ein paar nette und einige weniger nette Leute kennen.

Freizeit ist aller Laster Anfang

Sein Schicksal ist es, daß er drei Tage zu früh in Illsmouth anlandet. So hat er eine Menge Freizeit, die er nutzt, um sich im Dorf umzuhören. Natürlich gilt auch hier: Wer nicht weiß, was er suchen soll, der fängt gar nicht erst an. Doch Randolph weiß es, denn Lord Boleskine war ein paar Jährchen zuvor auf dieser Insel aus genau dem gleichen Grunde. Seine Bilder erlangten Weltruhm. Der Punkt, wo Boleskine diese Bilder gemacht hat, ist jedoch unklar.

Genau bei der Suche nach diesem Aussichtspunkt stößt Parker aber auf einige Ungereimtheiten. Zudem wird er immer mehr in die Gesellschaftsklüngel der Insel verwickelt. Wen wundert es da noch, daß er plötzlich ein paar Feinde hat. Die Hinweise mehren sich, daß in diesem Nest einiges nicht stimmen kann. Es dauert nicht lange, und Randolph stößt auf einen merkwürdigen Geheimbund. Schwupps, Cthulhu ruft! Da gibt es zum Beispiel einen höchst sonderbaren Indianer, der von einigen Dorfbewohnern bei einem Stonehenge im Taschenformat angehimmelt wird.

Klar ist auch, daß es bei einer Lovecraft-Story eine Unterwelt geben muß. Und - wie kann es auch anders sein - in dieser Unterwelt gibt es eine Menge Monster, die ausgetrickst werden müssen - schließlich heißt unser Held nicht Randolph 'Indiana Jones'-Parker und läßt sich auf einen Faustkampf mit den Fieslingen ein. Im letzten Drittel des Games gibt es es dann fast ausschließlich Puzzle, die unter Zeitdruck gelöst werden müssen. Zwar gibt es ein paar wenige fiese Stellen, die für zerraufte Haare sorgen

> „Tolle Story & spannende Atmosphäre im Schatten des Kometen“



▲ *Parker wird geröntgt*



▲ *Der Kramladen in netter VGA-Grafik*

lassen bitten

werden, aber ansonsten bleibt der Spielfluß größtenteils logisch. Wenn gar nichts mehr geht, hilft eben nur noch die Try-and-Error-Variante. Die Story ist dicht, läßt keine Fragen offen und ist vor allem spannend bis zum Schluß. Die Steuerung geht bisher nur über die Tastatur, ist aber durch die wenigen Befehle innerhalb von Minuten zu erlernen.

Grafisch gibt es einige Leckerbissen. Wenn auch die Unterwelt und das Innere der Gebäude eher an alte Adventure-Tage erinnern, so gibt es bei den Sequenzen unter freiem Himmel exzellente Bilder mit 256 Farben.

Die Spielerbewegungen leiden jedoch unter den gelegentlichen Animationen und Sounds. Manchmal geht es eben im



Im Finale ▶ muß Parker alles geben

▲ Im Wald sollte man einen Ortskundigen dabeihaben



▲ Geheimnisvolle alte Gemäuer

CTHULHU -
H. P. Lovecrafts Welten des Grauens

Vor undenklich langer Zeit reisten die 'Großen Alten' durch das Universum. Auf fernen Welten streuen sie den Samen des Lebens aus, bauen Städte, gründen Zivilisationen; auch auf der Erde.

Millionen Jahre später: der Mensch hat die Welt für sich in Besitz genommen. Aber nur scheinbar beherrscht er die Erde. Im verborgenen leben noch immer die gottgleichen, unglaublich fremdartigen 'Großen Alten' und ihre Feinde, die monströsen, gestaltlosen Schoggothen. Diese Kreaturen waren einst von den Großen Alten als Dienerrasse gezüchtet worden.

Nach Äonen lehnten sich die amorphen Schoggothen gegen ihre Herren auf und verwickelten sie in eine Auseinandersetzung, die die Grundfesten der Realität erschütterte. Es gelang den 'Großen Alten' ihre Feinde zu besiegen, doch zu töten vermochten sie die Schoggothen nicht. Sie wurden in Kerker kosmischer Dimension gesperrt, in denen sie bis in alle Ewigkeit schlafend ruhen sollten.

Und so ruhen Cthulhu, Shudde M'ell, Dagon, Azathoth, Glaaki, Hatur und viele andere in ihren Gefängnissen. Sie träumen; Träume, so gewaltig, so machtvoll, so böse, daß sie für die Menschen manchmal Wirklichkeit werden.

Hört sich ganz schön gruselig an? Ist es auch! Wenn Ihr noch mehr über Cthulhu&Co lesen wollt, ist der Band **Cthulhu, Geistergeschichten**, der beim **Suhrkamp Verlag** in Frankfurt erschienen ist, ein guter Einstieg. Dem passionierten Rollenspieler bietet das **Cthulhu** Szenario von **Chaosium Inc.** ganz andere Spielperspektiven. Das Werk liegt in deutsch vor, und ist beim **Laurin Verlag**, Hamburg erschienen. ■

hs





Faultier-Tempo über den Screen. Am Sound wurde ordentlich rumgefeilt. Die Geräusche sind super und der Sound paßt sich den Begebenheiten an. So ist der Besuch bei den Sinti und Roma mit der entsprechenden Gitarrenmusik untermalt.

Mehr als 50 Charaktere tauchen im Game auf, die sich SEHR unterschiedlich verhalten. Zum Glück gibt es von jeder Person eine Großaufnahme, so daß das Erinnerungsvermögen eine kleine Hilfestellung bekommt. Nicht unwesentlich trägt auch das Tagebuch zur



▲ Türschloß: Es darf gepuzzelt werden

Mats meint:

Dieses Adventure gehört einfach in die Reihe der zwölf Besten eines Jahres. Schwierige Rätsel, spannende Story und ein optimales Heldenimage sorgen für ausreichende Unterhaltung an verregneten Frühlingsabenden.

Schade eigentlich, daß ein paar wenige Routinen nicht geglückt sind. Stichwort: Schneckentempo bei Animationen. Trotzdem bleibt bei SOTC kein fader Nachgeschmack übrig.

»SEHR GUT«

Entlastung der grauen Zellen bei. Dort wird nämlich automatisch Buch über alle wichtigen Infos geführt.

Leute, dieses Game ist ein Horror-Adventure der Spitzenklasse. Der Mega-Star ging jedoch durch die paar kleinen Schwächen in Sachen Spielbewegung drauf. Mir persönlich fehlt an diesem Game, die Möglichkeit, mehr Infos über die gefundenen Items zu bekommen. Dafür wird man aber mit einer packenden Atmosphäre entschädigt. Übrigens: 50 Stunden reine Spielzeit sind übrigens auch für echte Cracks das Minimum. ■

Marcus Höfer



▲ Schöne Aussichten

▲ Eine freundliche alte Dame

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	12
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

▼ Ende gut, alles gut





▲ Der Flug des Randolph Parker

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES

GAME BOY

Nintendo Entertainment System

NEU!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NEU!

SEGA MEGA DRIVE

Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

Cowabunga!

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!

Experten im Turtle-Fieber:
POWER PLAY 11/92 zu *"Back from the Sewers"*: "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel".
POWER PLAY 11/92 zu *"Arcade Game"*: "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91: "...strotzt nur so vor Spezialeffekten...".
Play Time 10/92 zu *"Turtles in Time"*: "Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor."
VIDEO GAMES 1/93 zu *"Hyperstone Heist"*: "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".



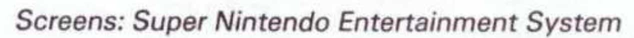








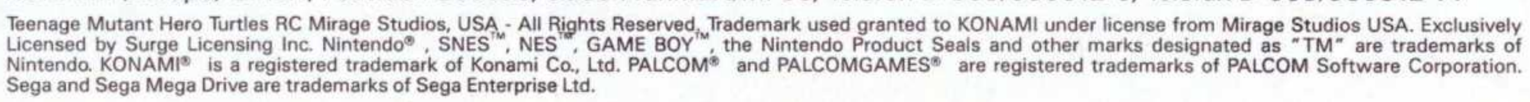




Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI® SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele *Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*





F&P 92/506 P1

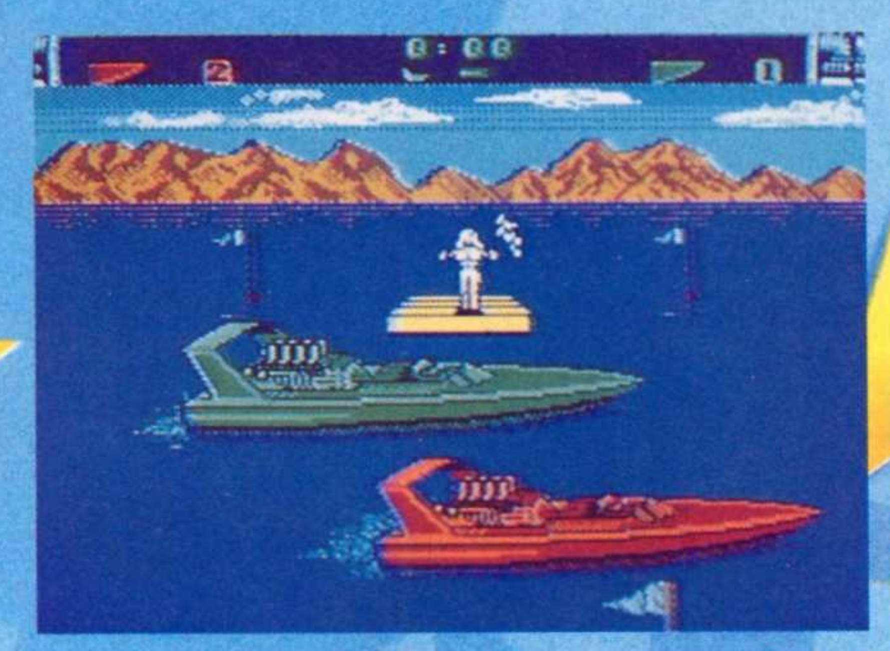
Konsolen-Fieber

Ende April plant **Electronic Arts**, die Mega Drive-Besitzer mit **Mutant League Football** zu überraschen. Irgendwo in ferner Zukunft wird der Amerikaner liebster Sport dann von Monstern, Aliens, Robotern und eben Mutanten betrieben werden.

Daß dabei auch sämtliche Regeln mißachtet werden und kleinere und größere Explosionen von Minen, Bomben und ähnlichem an der Tagesordnung sind, dürfte wohl niemanden stören, der auf so etwas steht. Mehr dazu demnächst in der ASM.

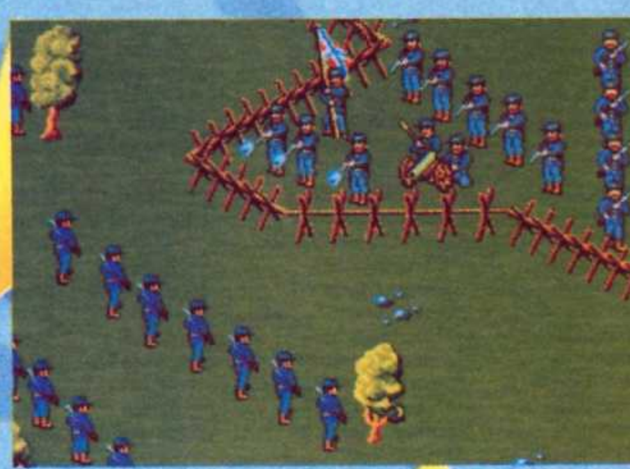
Neues auch aus dem Hause **Storm**, in diesem Fall für's NES und den GameBoy. Ersteres wird mit **Eliminator Boat Duel** bereichert werden, das ein Bootsrennen auf die Mattscheibe bringt. Selbstredend geht es um Motorboote, die neben ihrer Geschwindigkeit auch ein hohes Maß an Sicherheit bieten - vorausgesetzt, der Steuermann behält trotz der Konkurrenz die Nerven und schafft es, schnell und heil ins Ziel zu kommen.

Auf dem Kekskasten erscheint **Powerpaws**, eine Mischung aus Strategie- und Geschicklichkeits-Spiel, in dem man sich in unterirdischen Labyrinthen und 100 Räumen zurechtfinden muß. Das besondere daran: Es lassen sich auch eigene Labyrinthe editieren. Die Screenshots sehen jedenfalls sehr vielversprechend aus. ■



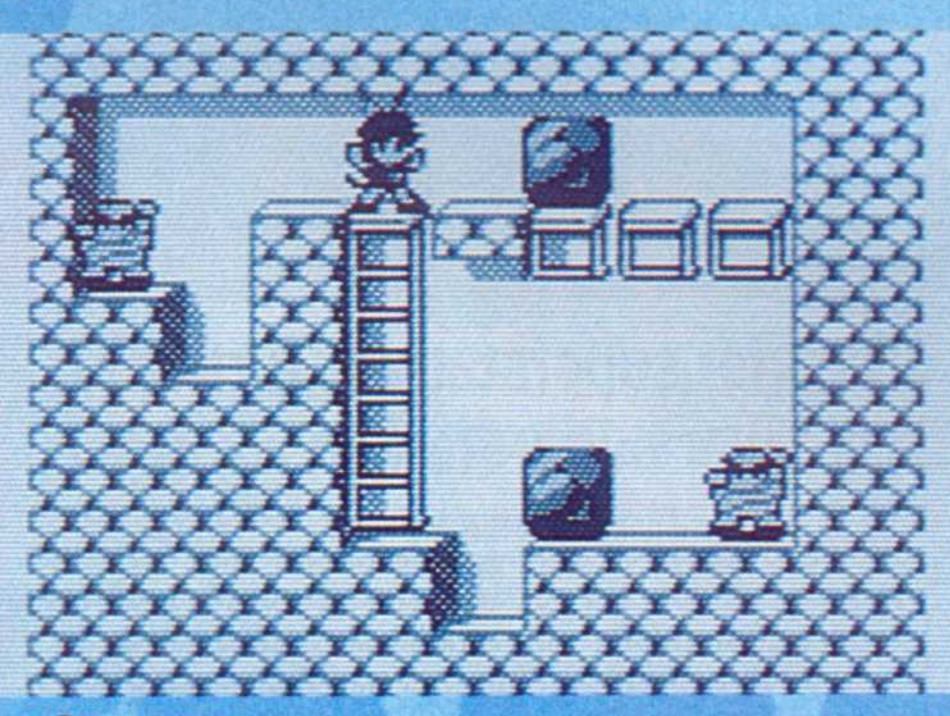
◄ *Eliminator Boat Duel*

▼ *The Blue and the Gray*



Krieg und Frieden

Impressions reitet weiter auf der Kriegsspielwelle: Ende Mai soll **The Blue and the Gray** erscheinen. Animierte Echtzeit-Kämpfe mit Soldaten in authentischen Uniformen des US-Bürgerkriegs stehen dabei im Mittelpunkt. **When Two Worlds War** ist dagegen in der Zukunft, genauer im Jahre 2121 angesiedelt. Hier muß der Spieler sein taktisches Geschick in der Auseinandersetzung zweier Planeten unter Beweis stellen, wobei die Schlacht nicht nur auf ihnen, sondern auch im luftleeren Raum dazwischen stattfindet. ■



▲ *Powerpaws*



▲ *When Two Worlds War*

CD-ROM

Die silbernen Scheiben haben Hochkonjunktur. Mit **Sherlock Holmes Consulting Detective** will **Mindscape** Hobbyschnüfflern neues Futter für die Denkmaschine verschaffen.

Stratgiefans dagegen können sich **Empire**s Hit **Pacific Islands** ins Laufwerk schaufeln.

Gleich zwei CDs wird wohl die **Virgin**-Gruseloper **The 7th Guest** benötigen. Unsere zwei CDs umfassende Preview-Version sah jedenfalls erste Sahne aus.

Auch über **Willy Beamish** von **Dynamix/Sierra** hat auf dem kleinen Silberling ein neues Zuhause gefunden. ■

Helpline

DSA-Fans aufgepaßt: Die Firma **Attic Software** hat eine telefonische Helpline für ihr Erfolgsspiel eingerichtet. Wer also mal nicht weiter weiß, ruft unter **0 74 31 / 5 43 23** an, und das jeden Werktag von 14 bis 18 Uhr. ■

Lesestoff

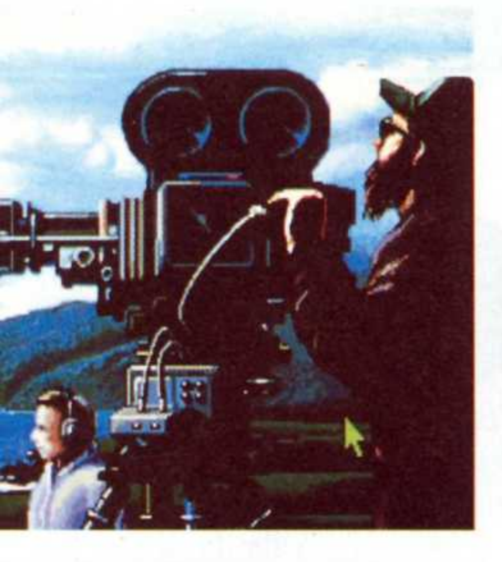
Beim **dtv**-Verlag erschien jüngst das Buch **Das neue Windows-Spielepaket**. Wäre an sich nichts besonderes, würden die entsprechenden Shareware-Spiele, die in dem Buch ausführlich vorgestellt werden, nicht auch noch auf einer 3 1/2-Zoll-HD-Disk beigefügt. Darunter finden sich u.a. Titel wie **Video Poker**, **Tic Tac Toe** und - wie sollte es anders sein - **Tetris**. Das Ganze gibt es für 39.90 DM in jeder besseren Buchhandlung. ■

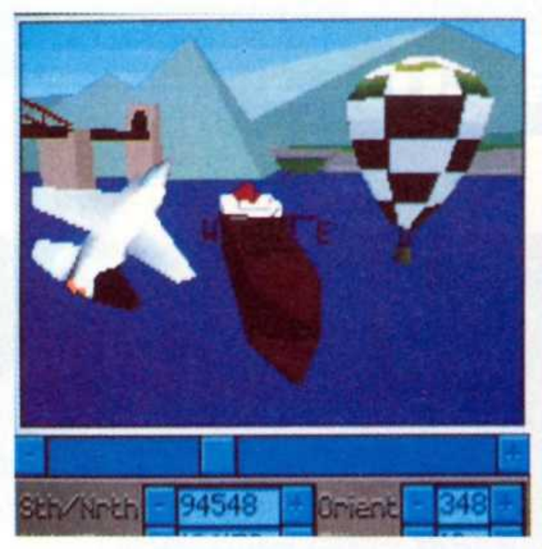


Lucas gewinnt!

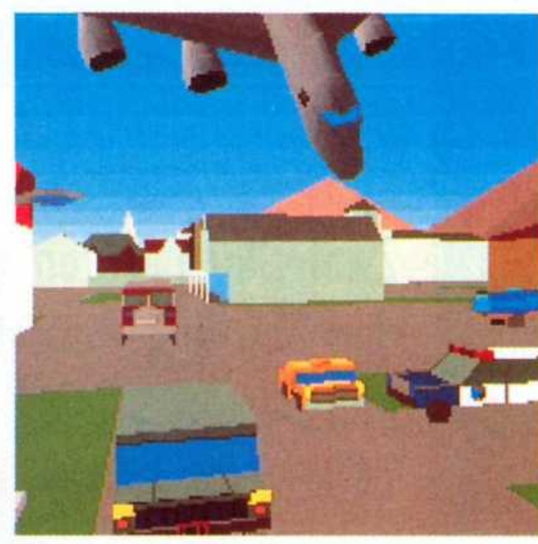
Das Rennen ist gelaufen. Die letzte Hürde ist überwunden und Eure Top-Titel für das **Spiel des Jahres '92** steh'n. Außer Konkurrenz und klar in Führung liegt damit - die Hochrechnung in ASM 3/93 hatte es bereits angedeutet - LucasArts' Monkey Island 2. Platz zwei zeigt sich konstant und dem Kopf-an-Kopf-Rennen um den dritten Platz habt Ihr nun doch ein Ende bereitet. So wollten wir das sehen, so finden wir das gut... Wie nun Eure TOP 10 für die deutsche Nominierung zu den ECTS-Awards '93 aussehen wird, erfahrt Ihr jetzt...

Platz 1:	Monkey Island 2	Lucas Arts
Platz 2:	Indiana Jones 4	Lucas Arts
Platz 3:	Civilization	Microprose
Platz 4:	The Lost Files of Sherlock Holmes	Electronic Arts
Platz 5:	Comanche	Novalogic
Platz 6:	Ultima Underworld	Origin
Platz 7:	F1 Grand Prix	Microprose
Platz 8:	Gobliiins	Coktel Vision
Platz 9:	A 320	Thalion
Platz 10:	Der Patrizier	Ascon





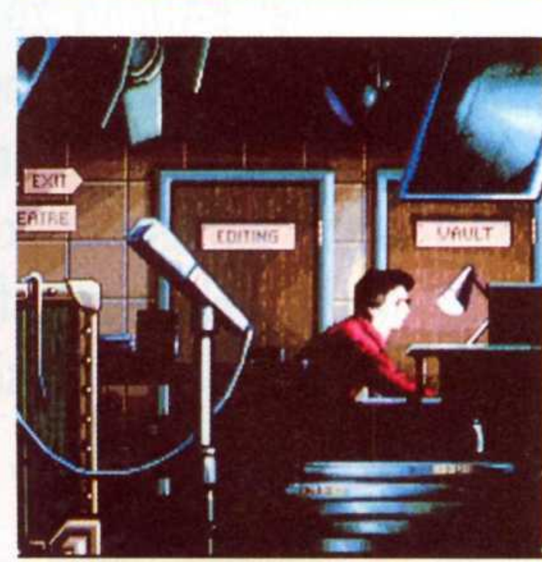




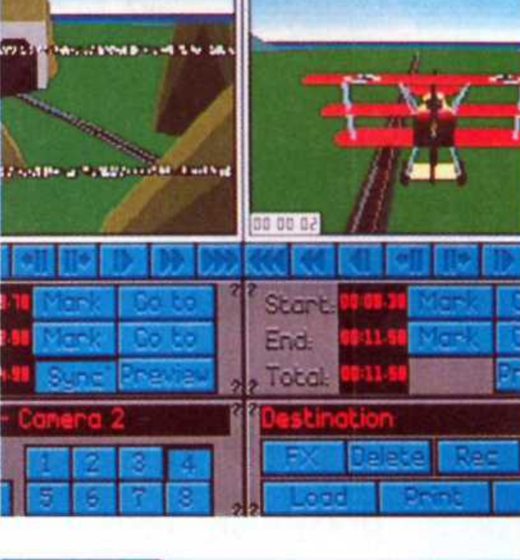


STUNT ISLAND



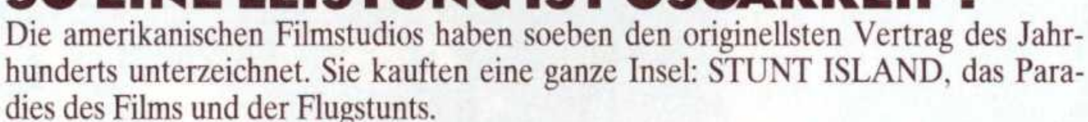








SO EINE LEISTUNG IST OSCARREIF !



Die amerikanischen Filmstudios haben soeben den originellsten Vertrag des Jahrhunderts unterzeichnet. Sie kauften eine ganze Insel: STUNT ISLAND, das Paradies des Films und der Flugstunts.

Das Spiel STUNT ISLAND, das in Zusammenarbeit mit Profis aus Hollywood entwickelt wurde, kombiniert Flugsimulation und Filmregie. Auf dieser paradiesischen Insel können Sie fliegen, Ihre Leistungen filmen, den Schnitt erledigen und die Tonspur bearbeiten. Das Resultat: eine Fülle atemberaubender Filme.

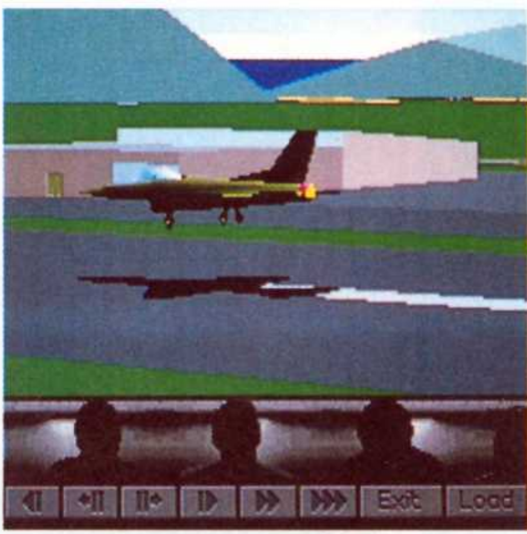
Vom ersten Zweidecker des ersten Weltkriegs bis zur Weltraumfähre Challenger haben Sie die Auswahl zwischen 50 Fluggeräten und können an einem Stunt-Wettkampf teilnehmen, in dem 32 Prüfungen auf dem Programm stehen.

Entwerfen Sie Ihre eigenen Stunts mit Hilfe einer Sammlung von 34 Szenen, 800 animierbaren Requisiten, Fahrzeugen, Personen und Gebäuden, um Aufnahmen zu drehen, die den großen Hollywood-Produktionen in nichts nachstehen.

Wenn Sie schon ein Fliegeras sind, übernehmen Sie die Aufnahmeleitung mit 8 Kameras, und filmen Sie Ihre Kunststücke unter den unglaublichsten Blickwinkeln.

Ist die Aufnahme im Kasten, dann gehen Sie ins Studio, um Ihre Bilder zusammenzuschneiden und anhand von 100 Geräuscheffekten und Musik die Tonspur zu gestalten. 15 bereitgestellte fertige Filme ermöglichen Ihnen, sich mit der Filmtechnik vertraut zu machen.









r PC- Komplett in Deutsch





Exclusivvertrieb in Deutschland BOMICO

Gegen Einsendung von 5 DM (auch in Briefmarken) schicken wir Ihnen gerne eine 3.5" HD-Demodiskette zu. Bitte anfordern bei: **Bomico GmbH**, Stichwort "Stunt Island", Am Südpark 12, W-6092 Kelsterbach

Die Batman-Story

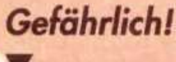
Zwei Dinge waren es, die den Zeichner Robert Kane und den Texter Bill Finger 1939 veranlaßten, die Figur des BATMAN zu erfinden: Eine Zeichnung von Leonardo da Vinci, die einen Mann auf einem Schlitten mit Fledermausflügeln zeigt, und eine Persönlichkeit namens THE BAT, die in den 20er Jahren durch den Film "The Bat Whispers" geisterte.

Ein gewagtes Unterfangen, galten Fledermäuse doch seinerzeit als Vampire *(was Dracula-Darsteller Bela Lugosi erfolgreich unter Beweis stellte)* und endeten gewöhnlich mit einem Holzpflock im Herzen. *Batman* sollte das genaue Gegenteil werden, wenngleich das Gute in ihm gleich zu Beginn unheilbar verletzt wird.

Als Kind muß Bruce Wayne mitansehen, wie seine Eltern hinterhältig ermordet werden. Der Schock verändert sein Leben - er verwandelt sich in eine Kampfmaschine, die dennoch verletzlich und besiegbar bleibt, und verkörpert fortan zwei Wesen: Tagsüber den Millionär, des Nachts aber den dunklen Ritter des Guten. Erstmals veröffentlicht wurde Batman im Mai 1939 in dem von **Detective Comics** herausgebrachten **The Case of the Chemical Syndicate**.



Der Pinguin (Danny de Vito) und Catwoman (Michelle Pfeiffer) haben böse Absichten.



Gefährlich!





Mit dem großen Erfolg des Comics hatten weder Kane noch Finger gerechnet. So erdachten sie - zum Gefallen der zahllosen Leser - eine exzellente Gegnerschar, mit der sich Batman öfters rumplagen mußte. Dabei ging es ihnen nicht um den Kampf Gut gegen Böse, sondern um den Kontrast zwischen den beiden Kontrahenten.

Der Joker mit seinem satanischen Grinsen, der Pinguin, intelligent, aber gewalttätig, Catwoman, die nicht nur wendig, sondern auch schlau wie eine Katze ist und schließlich Max Shreck, der *(absichtlich!)* an den *Nosferatu*-Darsteller im gleichnamigen Film von 1922 erinnert - den ersten Vampir der Filmgeschichte.

Doch die Fledermaus fand auch einen Gefährten - in dem mitunter etwas dusseligen, aber überaus sympathischen Robin. Dieser tauchte denn auch prompt im allerersten Batman-Film auf. Das war 1943, als sich die *Columbia* für Kane und Fingers Comics interessierte. Unter dem Titel **Batman und Robin** inszeniert Lambert Hillyer ein 264-minütiges Serial, 1948 folgte dann **Die neuen Abenteuer von Batman und Robin**.

Bei uns startete Batmans Filmkarriere 1966 - mit Adam West im Fledermauskostüm in dem Streifen **Batman hält die Welt in Atem**. Ein Riesenerfolg beim Publi-

▲ *Die Fledermaus schlägt wieder zu (Alle Bilder (5) © Warner Bros)*

kum, wobei es sich mehr um eine Komödie handelte und strenggenommen auf den TV-Folgen aufbaute. Die ABC-Serie **Batman** hatte seit kurzem Höchsteinschaltquoten im US-Fernsehen.

Die Folge war, daß die 43er Verfilmung in einer 90-Minuten-Version ebenfalls in unsere Kinos kam - die TV-Serie brauchte ebenfalls 23 Jahre, bis sie in unsere Flimmerkisten *(SAT 1)* drang. Und daran ist Tim Burton schuld, der 1989 den Stoff erneut aufgriff und mit **Batman** einen der erfolgreichsten Kinofilme aller Zeiten schuf.

Der gleiche Regisseur zeichnete auch für **Batmans Rückkehr** verantwortlich - einem 50-Millionen-Dollar-Projekt, das sein Geld vielfach wieder einspielte und - so einige Kritiker - seinen Vorgänger hinsichtlich der Qualität und des technischen Aufwands noch übertroffen haben soll. Daß das nicht zuletzt ein Verdienst der Darsteller ist, wird oft übersehen.

In der TV-Serie gaben sich Stars wie Zsa Zsa Gabor, Joan Collins oder gar Regisseur Otto Preminger *(Fluß ohne Widerkehr)* ein Stelldichein.

Für die Rolle des Joker erwies sich Jack Nicholson 1989 als absoluter Glücksgriff, und in **Batmans Rückkehr** brillierten Danny de Vito als Pinguin und Michelle Pfeiffer als Catwoman, Christopher Walken *(Die durch die Hölle gehen)* als Max Shreck und schließlich zum zweiten Mal Michael Keaton in der Titelrolle, für den die Fledermaus-Rolle den Durchbruch bedeutete, nachdem er sich durch Filme wie **Night Shift** oder **Beetlejuice** räkelte.

Eine Batman-Zeichentrick-Serie läuft derzeit noch im Kinderprogramm von SAT-1, deren zweite Staffel demnächst auch zu uns kommt. **Batmans Rückkehr** führt seit einiger Zeit die Hitlisten der Videotheken an und wird sicherlich auch im Herbst als Kaufkassette noch einiges an Umsatz einbringen - ganz zu schweigen von den TV-Erstausstrahlungsrechten, die einem Millionen-Poker gleichkommen dürften. Und alles wegen einer Fledermaus... ■

Klaus Trafford

▼ *Michelle wetzt die Krallen*



Bilder (2)
© Warner Bros.

Pfeiffer mit drei F



Bevor Michelle Pfeiffer die Catwoman in BATMANS RÜCKKEHR spielen durfte, hatte sie mit vielen Vorurteilen zu kämpfen - frei nach dem Motto: Wer schön ist, braucht keine gute Schauspielerin zu sein. Daß sie eine ist, hat sie inzwischen längst bewiesen.

Michelle wurde am 29. April 1958 in einem Vorort von Midway City in Südkalifornien als erste Tochter und zweites von vier Kindern des Heizungs- und Belüftungsunternehmers Dick Pfeiffer und seiner Frau Donna geboren. Ihr erstes Taschengeld verdiente sie sich als Putzkraft in einem Textilgeschäft oder im Supermarkt.

Als sie sich die Berufsfrage stellte, stand für sie jedoch fest, daß sie Schauspielerin werden wollte. Sie begann mit selbstfinanziertem Unterricht in Sachen darstellende Künste, doch ihre Leistungen blieben hinter den Erwartungen zurück. Michelle, deren Schönheit besser war als ihre Darstellung, ließ Fotos machen, besuchte Vorstellungstermine für Werbefilme und bekam schließlich eine Rolle in der TV-Serie *Delta House*.

Ihr erster Kino-Auftritt war 1980 in *Falling in Love again*, was sie nicht zuletzt ihrem Umzug nach Los Angeles und dem Agenten zu verdanken hatte, der sie unter seine Fittiche nahm.

Auftritte in *Charlie Chan und der Fluch der Drachenkönigin*, *Grease 2* und einer Theaterinszenierung hatte sie mehr oder weniger ihrem guten Aussehen zu verdanken. Erst unter Hitchcock-Epigone *Brian de Palma* schaffte es Michelle Pfeiffer, gegen das Image einer Schönheitskönigin anzukämpfen: In *Scarface* spielte sie die eiskalte Frau des Gansterbosses Al Pacino und konnte sich fortan vor Angeboten nicht mehr retten.

Ironie des Schicksals: Man bot Ihr weitere Rollen an, in denen sie ein "fieses Weib" oder die "femme fatale" *(Kopfüber in die Nacht)* spielen sollte. Schließlich setzte George Miller sie an die Seite von Cher und Susan Sarandon, die als *Die Hexen von Eastwick* Jack Nicholson sehr zur Last fallen. Michelle wurde endgültig zum Star - und das, obwohl sie den Film beim ersten Ansehen regelrecht gehaßt hatte.

Es folgten Filme wie *Die Mafiosi-Braut*, der ihr eine *Golden Globe*-Nominierung einbrachte, *Tequila Sunrise* und schließlich *Gefährliche Liebschaften*, für den sie erstmals für den Oscar nominiert wurde. Den Golden Globe als beste Schauspielerin des Jahres 1989 erhielt sie für *Die fabelhaften Baker Boys*.

Sie nahm ihr Publikum für sich ein, privat jedoch trennte sie sich von ihrem damaligen Ehemann Peter Horton und zog nach Santa Monica um. Wandlungsfähig auch ihre Rollen: In *Das Russland-Haus* stand sie keinesfalls im Schatten des großartigen Sean Connery, und für *Frankie und Johnny*, in dem sie eine ihrer schönsten Rollen spielte, war eine weitere Golden Globe - Nominierung fällig.

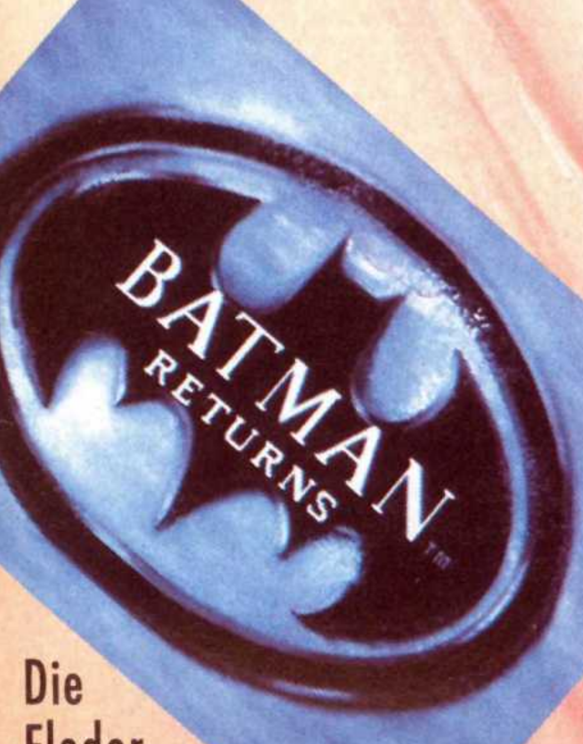
Batmans Rückkehr bringt Michelle Pfeiffer wieder die Rolle eines fiesen Weibes namens Selina Kyle alias Catwoman, doch sie wirkt dadurch keinesfalls unsympathisch - im Gegenteil! Ihr neuester Film - *Zeit der Unschuld*, der ab 18. März in unseren Kinos zu sehen sein wird, zeigt sie unter Meisterregisseur Martin Scorsese in einer Romanze, die auf einer mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichneten Novelle basiert. Nur das Beste für Michelle? Und ob! Verdient hat sie es allemal... ■

Klaus Trafford

BATMAN RETURNS

System: **PC** *(mind. 386, 20 MB Speicherplatz; Soundkarten werden unterstützt)*, geplant für: **Amiga, ST, C64**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Konami**, Muster von: **Hersteller**.

Das Gelbe vom Ei ?



Die Fledermaus kehrt zurück - und das gleich mehrfach! Und wie so oft, sind Umsetzungen von Filmen nicht immer das Gelbe vom Ei. Dies gilt - zu meinem persönlichen Bedauern - auch für die Adventure-Version von BATMAN RETURNS.

Die Story baut auf den Film auf: Batman muß verhindern, daß der Pinguin Bürgermeister von Gotham City wird. Hierzu muß ihm u.a. eine kompromittierende Videokassette abgenommen werden. Doch bis es soweit ist, hat der Titelheld viel zu tun.

So sollte er gleich zum Spielbeginn seine Ausrüstung aufnehmen, sich in sein Batmobil setzen und zum Gotham Plaza fahren. Dort trifft er dann auf einige üble Gesellen, die er dank K.O.-Gas, Baterangs oder anderen Waffen außer Gefecht setzen kann, um sie dann zu verhören.

Michael meint:

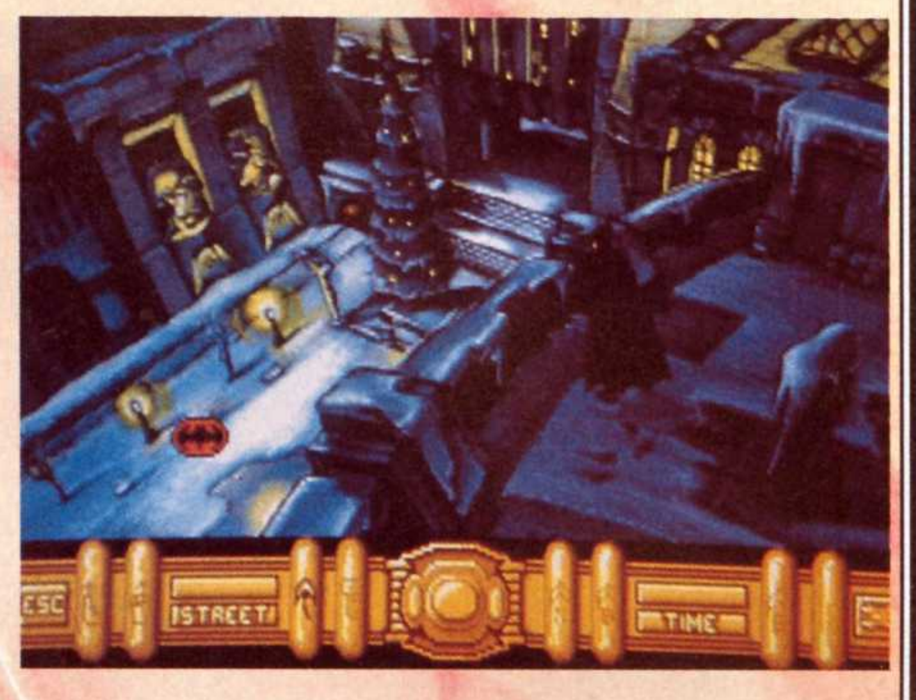
Aaaargh! Der erste Eindruck: Ist meine Soundkarte defekt? Oder was krächzt da so wie ein extrem übersteuerter Verstärker aus den Boxen? Übt Marcus schon wieder Gitarre? Oder hört A-Man mal wieder Schwermetall? Nein, es ist tatsächlich der originale Soundtrack zu Batman Returns, der da meine Ohren beleidigt. Wahrlich kein Meisterwerk, was die Leutchen da komponiert haben - hätte man auch anders machen können...

Gut, drücken wir beide Ohren zu (vielleicht werden in der nächsten Version ja Wattebäuschchen mitgeliefert) und tun uns den Rest des Spieles an. Die Grafiken sehen ja ganz nett aus, allerdings bekommt man die einzelnen Schauplätze im Verlauf des Spieles so oft zu Gesicht, daß eine gewisse Abstumpfung eintritt - das gilt auch für die Animationen.

Dazu trägt letztendlich auch das eher fade Gameplay bei, hat man es erstmal durchschaut: Einmal eine falsche Frage gestellt oder einen Schauplatz nicht besucht, schon fehlen einem wichtige Informationen und es kommt zu einem Unhappy End. Also werden alle Orte regelmäßig abgeklappert, nach neu herumliegenden Gegenständen oder inzwischen geöffneten Türen gesucht, und zwischendurch munter Fieslinge verprügelt. Und natürlich immer schön abspeichern, falls doch mal eine falsche Frage gestellt wird...

Irgendwie nicht die Offenbarung, die man sich versprochen hat. Nette Ideen, die aber nur halbherzig umgesetzt wurden - dafür vergeben wir ein...

»SCHADE«



▲ **Über den Straßen von Gotham**

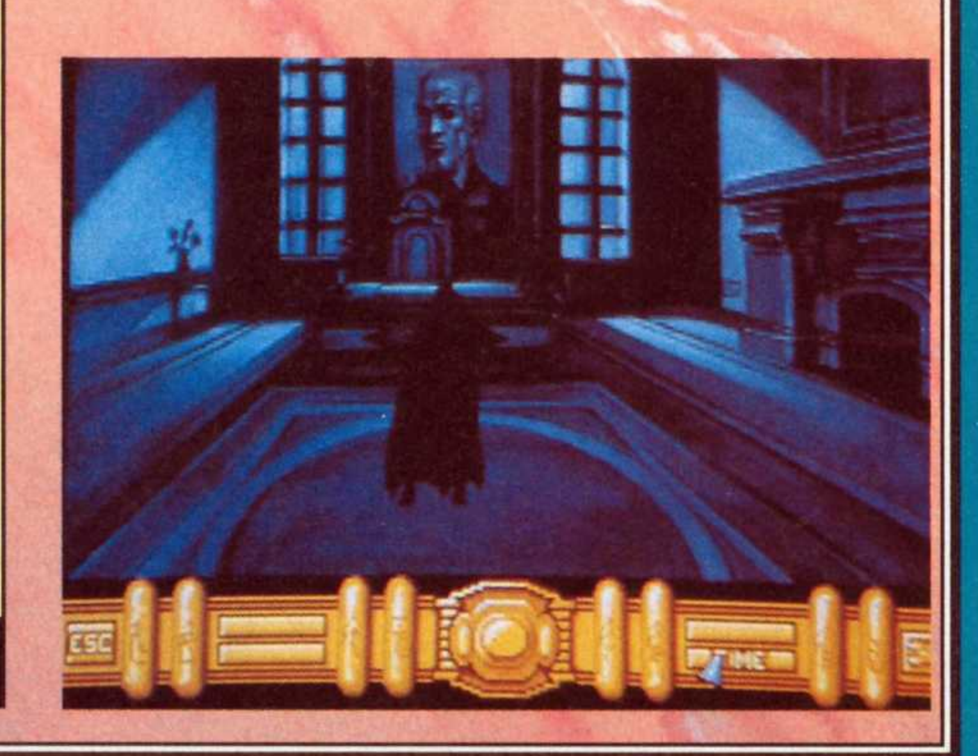
Aber Vorsicht, hier steckt der Teufel im Detail: Ihr habt nur EINE von drei Möglichkeiten, die Bösewichter zu befragen. Entscheidet Ihr Euch für die falsche Frage, bekommt Ihr eine Antwort, die Euch nicht ein Stück weiterhilft. Und auch nicht alle, die am Boden liegen, lassen sich so ohne weiteres ausquetschen. Folge: Euch fehlen wertvolle Informationen, Zeit verstreicht sinnlos und das "Game Over" rückt ein Stück näher.

Im Rathaus werden weitere Indizien ge-

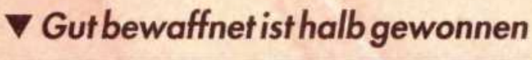
Da legt's di ▼ nieder...



▼ **Beim Bürgermeister**



◀ Fix und fertig


▼ Gut bewaffnet ist halb gewonnen



▲ Schreck laß nach

sammelt, die Ihr später in den Computer *(den in Batmans Höhle, versteht sich)* eingeben und näher untersuchen könnt. Detektiv-Arbeit also - und genau das ist Eure Hauptaufgabe bei **Batman Returns**.

Ansonsten heißt es kämpfen, sofern Ihr zur richtigen Zeit am richtigen Ort seid, zwischen den einzelnen Schauplätzen hin- und herfahren, Personalakten durchstöbern, neue Anhaltspunkte überprüfen und so weiter.

Ist mal was anderes, nur leider scheint **Konami** zu übersehen, daß nicht jeder den Film kennt. Und deshalb wird es der "Laie" sehr schwer haben, sich hier durchzuwurschteln, zumal Batman nur drei Fledermauskostüme, sprich: Leben besitzt und nur sieben Tage Zeit hat, die Videokassette zu finden - und das ist durch die ungewöhnliche Verhörtaktik und das damit verbundene Nichtweiterkommen nicht gerade ein Zuckerschlecken.

Grafisch hat man sich wenigstens Mühe gegeben, doch so überragend ist das Ergebnis nun auch nicht. Animation ist vorhanden, die allerdings erst ab 33 Mhz richtig flüssig rüberkommt. Witzig: Wenn Batman in seine Höhle zurückkehrt, bleibt er ungefähr in der Mitte stehen, und sein Kostüm flattert wie damals Marilyn Monroes Rock in "Das verflixte siebente Jahr", als sie sich über den U-Bahn-Schacht stellte - nur nicht ganz so hoch.

Die Musik solltet Ihr besser abstellen - sie wirkt reichlich ermüdend. Die FX sind unter aller S...

Darüber könnte ich ja noch hinwegsehen, wäre der Rest wenigtens in Ordnung. Doch selbst bei einem Hauptbestandteil des Spiels, den Kämpfen mit den Gegnern, wurde geschlampt. Diese technischen Dinge und die Tatsache, daß viele Handlungen *(insbesondere besagte Vernehmungen)* zum bloßen Ratespiel mit einer Ein-Drittel-Erfolgsquote ausarten, sind Gründe für die Abwertung des Konami-Produktes. Der Grund dafür, daß es insgesamt noch im "grünen" Bereich landet, liegt vor allem in dem Versuch, ein etwas anderes Adventure zu kreieren. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	6
Atmosphäre	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

BATMAN RETURNS

System: **Game Gear**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Sega**, Deutschland, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Flattermann

Werfen wir zum Schluß noch einen Blick darauf, was Batman auf Segas Handheld so alles erlebt...

Hier hat unser Flattermann fünf Stages zu bewältigen, in denen ihm, wie nicht anders zu erwarten, viele Fieslinge das Leben schwer machen. Hüpfend und schlagend, Baterang-werfend und am Batrope hangelnd trotzt Batty allen Gefahren und schlägt sich zum Obermotz durch, der am Ende eines jeden Levels wartet. Der Weg dorthin darf übrigens in jedem Level aus zwei alternativen Routen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad gewählt werden.

Viel Freiheit bei der Wahl seiner Waffen hat Batman nicht, Nahkämpfe erledigt er in Handarbeit, beim Baterang kann immerhin aus drei Stufen gewählt werden, ob der Wurf eher schwach wirkend, aber weit reichend, oder umgekehrt sein soll. Und wenn's ganz eng wird, kann unser Held immer noch sein Batmobil zu Hilfe rufen, das mal kurz alle Gegner vom Bildschirm pustet. Allerdings muß man sich die Option für diese Extrawaffe erst einmal durch Einsammeln von Bonussymbolen verdienen...

So entwickelt sich in, über und unter Gotham City ein nettes kleines Geschicklichkeitsspiel ohne besondere Höhen oder Tiefen, weder in Sachen Grafik, noch was den Sound angeht. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat und gemächlich ansteigend, die Steuerung nach kurzer Einarbeitungszeit passabel und das Gameplay recht fair. Nicht unbedingt eine Meisterleistung, die die Leute von **Sega** mit **Batman Returns** für das Game Gear produziert haben, aber immerhin ist die Nummer besser als die Version für das Mega Drive - und was beide letztendlich tatsächlich mit dem Film zu tun haben, das ist wieder eine ganz andere Frage...



▲ Da hängt er nun...

Bleibt rückblickend nur noch zu sagen, daß *Atari* mit seiner Lynx-Version von *Batman Returns (siehe ASM 9/92)* damals nicht nur einen frühen Volltreffer gelandet, sondern letztendlich auch die beste Handheld-, wenn nicht gar die beste Konsolenumsetzung überhaupt, abgeliefert hat. Oder sollte Nintendo noch ein As im Ärmel haben? ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

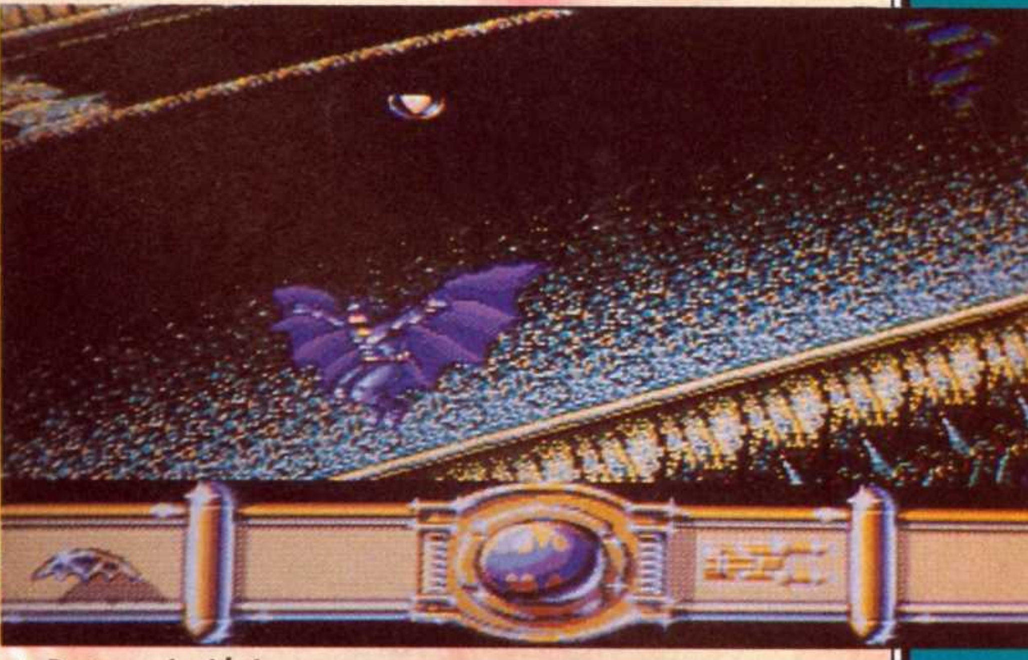
Augenpulver

BATMAN RETURNS

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sega**, Deutschland, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Batmans Rückkehr fand in Sachen Konsolen bislang nur auf dem Lynx statt, Atari hatte sich hierfür eine zeitlich begrenzte Exklusivlizenz sichern können. Die ist inzwischen abgelaufen, jetzt dürfen auch andere Firmen Gotham City retten. Den Anfang macht Sega...

Fünf Level mit zahlreichen Unterabschnitten und Bonusrunden sind es, die Batman durchqueren muß, um seine Unschuld zu beweisen, Gotham City zu retten und den fiesen Pinguin auf Eis zu legen. Wahrlich keine leichte Aufgabe, da sein Gegenspieler eine Riesenarmee an Schergen aufgestellt hat, die der Fledermaus die Flügel stutzen wollen. Aber die schlägt zurück, und zwar mit allen Extrawaffen, deren sie im Verlauf des Spieles habhaft werden kann - und so haben die Gegner wenig zu lachen...



▲ *Batman in Aktion*

Der Spieler allerdings auch nicht unbedingt, denn es gibt einige Punkte, die das Game in der Durchschnittlichkeit versinken lassen. An den eher durchschnittlichen Sound kann man sich noch gewöhnen, die an vielen Stellen recht 'krümelige' Grafik macht schon etwas weniger Freude, und das fiese Gameplay kann manchmal nur noch Masochisten wirklich Freude bereiten: Einige Stellen sind derart unfair, daß auch hartgesottene Profis in Schreikrämpfe ausbrechen. Viel zu schnell sind dann schon in den ersten Leveln die Leben verbraten, die Motivation sinkt und dank eines fehlenden Paßwortsystems steigt sie auch nicht unbedingt wieder.

Etwas mehr Fairness, ein wirklich einstellbarer Schwierigkeitsgrad und etwas mehr Sorgfalt bei der optischen Gestaltung hätten aus dem Teil wirklich einen Action-Renner für alle Spieler machen können. So bleibt es aber nur absolut abgebrühten Joystickakrobaten überlassen, dem Pinguin ordentlich auf die Flossen zu klopfen. ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

RINGWORLD

Revenge of the Patriarch

Eine runde Sache

Leute, Leute! Fangt schon mal an zu sparen! Was TSUNAMI mit RINGWORLD Adventure-Fans auf die Bildschirme zaubern will, dürfte jede Mark und jeden Dollar wert sein, den Ihr zusammenkratzen könnt. ASM hatte die Möglichkeit, sich bei einem Besuch in den Tsunami-Studios das Game vor Ort anzusehen. Wie wir's fanden? Sagen wir mal so: Heiner und ich legen dafür schon mal unsere letzten Kröten zurück ...

RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRIARCH
-Preview-

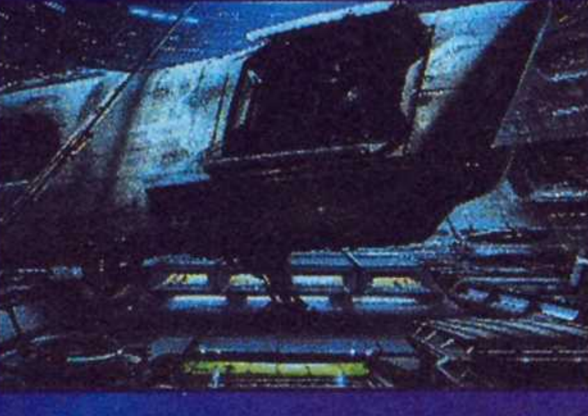
System: **PC**, geplant für: **-**, Hersteller: **Tsunami**, USA.

Wer Science-Fiction liebt, der kennt Larry Niven. Besonders seine Ringweltbücher sind so populär wie kaum ein anderes Weltraumepos. Die Kämpfe der Menschheit mit den löwenähnlichen Kzinti *(die Kilrathi aus Wing Commander sind übrigens Anleihen aus dieser Geschichte)*, der wahnsinnige Patriarch, die seltsame feige Händlerrasse der Puppeteers und nicht zu vergessen die geheimnisvollen Stasisboxen haben Millionen Leser in ihren Bann geschlagen. Kernpunkt des Ganzen ist eine künstliche ringförmige Welt, die sich wie ein Band um eine Sonne zieht und so groß ist, daß darin eine millionmal die Erde Platz hätte!

Natürlich geht es auch im Spiel um den Konflikt Kzinti/Mensch. Diese organischen Kampfmaschinen halten sich Menschen als Sklaven, und genau das ist Eure Chance, in ihre Festung einzudringen und dort Eure Aufgaben zu erledigen. Ein mit Euch verbündeter Kzin hilft Euch dabei. Unter anderem geht es darum, drei Stasisboxen einsammeln und ihren Inhalt nutzbringend einzusetzen. Die Geschichte als solche ist als echtes Point&Click-Adventure mit vielen Rätseln angelegt, die zu lösen einige Wochen Zeit beanspruchen dürfte. Larry Niven selbst kam erst nach etwa sechs Monaten mit dem Spiel in Kontakt und arbeitete von da an höchst persönlich und mit viel Enthusiasmus am weiteren Verlauf des Adventures mit. Jetzt feiert die Arbeit an **Ringworld** bald ihren ersten Geburtstag und bis zum Erscheinen ist es nicht mehr weit. Frühjahr wurde uns versprochen. Bis dahin wartet aber noch eine Menge Arbeit auf das Programmierteam, das besonderen Wert auf die Grafik legt, denn die soll der tollen Story in keinster Weise nachstehen (klar!). Die sehr natürlich wirkende Animation der Pixel-Charaktere wurde dadurch erreicht, daß Schauspieler auf einem Laufband alle möglichen Gangarten und Bewegungen ausführten. Nachdem sie dort viele Runden gedreht hatten, wurden ihre digitalisierten Bilder am Computer mit den entsprechenden Kostümen versehen, wie sie auch in den Ringweltbücher beschrieben wurden. Und was meint Larry Niven jetzt zu diesem Projekt? 'Wenn es eine Fortsetzung der Ringweltserie gibt, dann ist es dieses Computerspiel!' Aus dem Munde des Meisters ganz gewiß ein Lob. ■

Antje Hink


















FÜR IBM-AT



BILDSCHIRMFOTOS:
VGA 320x200 256 Farben





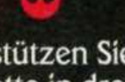

SPACE COMBAT SIMULATOR

DER BEGINN EINER REBELLION

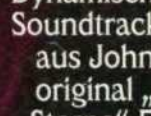
Die alte Republik ist zerfallen. Der Senat wurde aufgelöst. Die Jedi-Ritter wurden beinahe ausgelöscht. Nun versucht der Imperator seine letzten Widersacher zu vernichten. Eine kleine, aber wachsende Zahl von Rebellen steht der gewaltigen Macht des Imperiums gegenüber. Jeder wird rekrutiert und am dringensten werden Raumjäger-Piloten gesucht. Werden Sie die Aufständischen in ihrem Kampf gegen diese dunkle Tyrannei unterstützen? Sind Sie gut genug, ein Held der Rebellion zu werden?



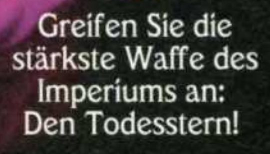
- Digitalisierte Filmeffekte... Das Röhren der imperialen TIE-Fighter, die Pfeiftöne Ihrer eigenen R2-Einheit und vieles mehr!
- Drei Raumjägertypen der Rebellen: Der X-Wing, der A-Wing und der Y-Wing - jeweils 17 Cockpitansichten!



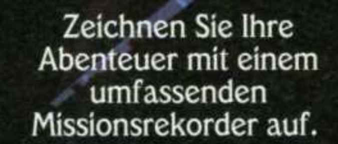

- Unterstützen Sie die Flotte in drei Missionen, um das Schicksal der Galaxis zu entscheiden!
- Bildschirmfüllende, filmähnliche Action-Sequenzen!



- Dynamischer iMUSE™ Soundtrack basierend aus John Williams original „Krieg der Sterne“-Filmmusik



- Greifen Sie die stärkste Waffe des Imperiums an: Den Todesstern!
- Durchfliegen Sie das „Labyrinth“ im Trainingslager der Piloten.

- Realistische Sprachausgabe mit Originaldialogen aus den Filmen
- Im Kampftraining erleben Sie historische Schlachten mit dem Imperium.
- Zeichnen Sie Ihre Abenteuer mit einem umfassenden Missionsrekorder auf.
- Flüssige 3D Poligon-Grafiken von Imperialen und Rebellenjägern.



INFO-HOTLINE: Tel. 0 21 31 / 66 02 38 Published by SOFTGOLD

Vertrieb: Rushware GmbH Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius • Schweiz: Thali AG



Himmelschre

WACKY FUNSTERS

System: **PC,** *(mind. 386/16, 640 kB, Maus, VGA, unterst. AdLib, Soundblaster, Roland)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Tsunami**, Muster von: **Hersteller**.

Fünfzehn Minuten Pause? Keine Lust auf intellektuelle Hochleistungen? Dann habe ich was für Euch! WACKY FUNSTERS stellt wahrlich keine Ansprüche an guten Geschmack oder anstrengende Gehirnakrobatik, nur Sinn für Unsinn ist gefragt.

▲ Big Guys with Muscles - Chili und Zwiebeln: eine umwerfende Mischung

▲ Roadkill! - Mit dem Ballermann auf dem Weg zur Arbeit

Rambi vs. Blambo - Diesmal schlottern den ▼ Machos die Knie

Daß **Wacky Funsters** nicht gerade ernst zu nehmen ist, zeigt sich schon am Untertitel 5 1/2 Games in One! Davon bildet das 'halbe' Game **King's Retreat** die Rahmenstory, in der ein König Personality-Probleme, sprich: Schizophrenie hat. Seine verschiedenen Charaktere spielen muntere Frage-und-Antwort-Spielchen mit Euch zwischen den einzelnen Games. Nur wenn Ihr die Antworten auf die meistens ziemlich abgefahrenen Fragen richtig oder extrem falsch beantwortet, wird der jeweilige König von seinem Fluch oder sonstwas erlöst.

Tennis Total:Ping

Die fünf 'echten' Games, die Ihr in beliebiger Reihenfolge und so oft Ihr wollt spielen könnt, fallen ebenfalls etwas aus dem Rahmen. Erinnert Ihr Euch noch an *Pong*, den Urvater aller Tennis-Spielchen? **Ping** heißt die **Tsunami**-Version, in der Ihr Euch unter Augen eines völlig inkompetenten Kommentators und eines noch inkompetenteren Publikums in bester Pong-Manier mit irren Bällen und den dämlichen Bemerkungen Eurer nicht minder dämlichen Gegner herumärgern dürft. Technisch gibt's natürlich nicht viel Neues, als Novum stehen



...iender Blödsinn

allerdings statt Boris Becker unter anderem ein Sumo-Ringer oder ein Roboter auf dem Court.

Steroids

Daß Anabolika nicht gerade gut für den Körper sind, weiß inzwischen jedes Kind. Nur die beiden Typen in diesem Game anscheinend nicht, da sie offensichtlich eine Überdosis davon in sich reingepumpt haben. Eure Aufgabe ist es, mit Hilfe eines Verkleinerungstranks in ihren Blutkreislauf zu flitzen und dort die Steroide mit Euren Fäusten zu vernichten. Mit den Fäusten habe ich gesagt, denn wenn Euch die Moleküle an einer anderen Stelle treffen, nimmt Euer eigener Körperumfang Mutanten-mäßig bis zum Platzen zu. Das Ganze erinnert Euch an den Klassiker *Asteroids*? Gewonnen, der Kandidat hat 99 Punkte!

Rambi vs. Blambo

Habt Ihr Euch eigentlich schon mal überlegt, wie sich Hasen und Rehe zur Jagdzeit fühlen? Jetzt habt Ihr die Gelegenheit, es den Jungs mit der Flinte mal so richtig heimzuzahlen. Bambi wird mit einer Superwumme ausgerüstet, die nach jedem Level durch ein noch heißeres Gerät ersetzt wird, und macht nun seinerseits Jagd auf Jäger, Holzfäller, Touristen und Rambo. Teilt Euch die Muni ein, aber trödelt nicht beim Ballern auf die beweglichen Schießscheiben, denn das Zeitlimit ist schnell vorbei. Falls Ihr jedoch ganz fies sein wollt, übernehmt Ihr nicht die Rolle des niedlichen Bambi, sondern knallt als Rambo Knuffelhasen und anderes zuckersüßes Getier ab. Vorsicht vor dem Stinktier: das gibt Punktabzug!

Roadkill!

Ums hemmungslose Abräumen geht es auch bei Roadkill, das allerdings das schwächste Game in dieser Sammlung ist. Auf dem langen Weg zur Arbeit beim ***D**epartment of **M**otorway **V**iolation* ballert Ihr Rehe, Kühe, alte Omas in Schrottwagen, Wohnwagen und ähnliches mit Raketen ab, um Euch den Weg freizumachen. Vorsicht vor Schrott auf der Fahrbahn, das kostet genauso Zeit wie der Abschuß von müden Straßenarbeitern, Polizei- und Krankenwagen. Kommt Ihr nicht rechtzeitig ans Ziel, feuert Euch der DMV-Chef gnadenlos.







▲ *Die vielen Gesichter eines Königs...*

▲ *Ping - Tennis auf die ganz doofe Art*

Steroids - Muskelmänner ▼ *mal von innen*

Big Guys with Muscles

Da sitzt Ihr also friedlich am Strand und laßt Eure Sommersprossen trotz Ozonloch rösten, als einer von diesen Machos mit den Supermuskeln und dem Kleinstgehirn Euch Sand ins Gesicht schippt. Nicht mit Euch! Ihr stellt Euch der Herausforderung und dürft nun mittels Boxhandschuh und Tintenspritze Eure Gegner dreimal aus dem Screen drängen, um ins nächste Level zu kommen. Eure Kontrahenten sind allerdings auch nicht gerade zimperlich, besonders der erste setzt Euch mit seinem superschlechten Atem ziemlich zu. Und wenn Ihr dann schließlich dem Obermacho gegenübersteht, das heißt Eurer alten Lehrerin aus der dritten Klasse, die Euch sowieso noch nie leiden konnte und mit Lineal und Radiergummis ziemlich rabiat zur Sache geht, dann habt Ihr schon eine Menge zu tun, um die Dame fertig zu machen.

Wacky Funsters ist ganz bestimmt kein Meilenstein in der Geschichte der Computergames, zu dem Preis kann man jedoch ohne Bauchschmerzen zulangen und sich ein paar unbeschwerte Minuten zwischendurch gönnen. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7-9
Sound	8
Spielablauf	7-10
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

Lebende Bilder


▲ Neu: Kunst als Spiel


▲ Lageplan für Schnellmerker


▲ Der Eingang zum nächsten Stage

FATAL STROKES

System: **Amiga** *(lt. Hersteller alle Modelle)*, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **ICE**, England, Muster von: **Hersteller**.


▲ Bilder, die den Tod bedeuten

Das hätten sich die alten Kleckselkünstler auch nicht träumen lassen, daß ihre Bilder mal als Hintergründe für ein Computerspiel herhalten müssen: Hieronymus Bosch, Georges Seurat und Nicolas Poussin bekommen mit FATAL STROKES ein ganz neues Denkmal gesetzt. Und Ihr könnt Euren Eltern endlich mal was erzählen von Kunst und Kultur -vielleicht gibt's dann ja weniger Stress daheim ...

Was als simples Pengpeng- und Sammelspielchen beginnt, zeigt im Laufe des Games einen für Actionspiele bemerkenswerten Spielwitz samt kräftigem Adventure-Einschlag. Ihr seid ein aufstrebender Pinselkünstler, dessen Bilder nach einem Besuch in einem magischen Farbengeschäft ein verblüffendes Innenleben entwickeln. Drei Kunstwerke stehen zur Auswahl, um von Euch besucht und entmonstert zu werden. Die Viecher sind in ihrem Aussehen übrigens den sehr unterschiedlichen Stilrichtungen der Bilder absolut angepaßt!


Tödliche ▶ Liebespfeile


◀ Große Namen sorgten für den Hintergrund: Bosch, Seurat und Poussin


▲ Monster à la Hieronymus Bosch

Außer Euren verzweifelten Überlebensversuchen, die Euch zu ungeahnten Leistungen auf dem Gebiet des Hochsprungs verhelfen, könnt Ihr auch Eurer Sammelleidenschaft reichlich frönen. Waffen, Munition, Granaten, Essen, Pinsel und Farbtuben liegen reichlich in der Gegend herum. Auch magische Augen, mit denen Ihr einen kurzen Blick auf den 'Bauplan' Eures Labyrinths werfen könnt, sind der Mühe des Bückens durchaus wert. Die Teleport-Verbindung zwischen den einzelnen Stages werden in dem einen Bild durch Riesenköpfe, im anderen durch Tempelchen bewerkstelligt. Manchmal ist ein todesmutiger Sprung in so einen Rachen die letzte Möglichkeit, einem Pulk Gegner zu entkommen - falls das Tor gerade aktiviert ist ... Hin und wieder entdeckt Ihr Buchstaben, die sich als Code für ganz witzige Zwischenspielchen erweisen, in denen Ihr Euch mit viel Einsatz Farbkugeln erarbeiten müßt. Die braucht Ihr auch dringendst, um die notwendigen Zaubersprüche mischen zu können, ohne die Ihr das Spiel nicht beenden könnt. Kernige Endgegner lauern Euch natürlich in jedem Level-Bild ebenfalls auf.

Fatal Strokes besticht durch seine ungewöhnliche Grafik und das etwas aus dem Rahmen fallende Gameplay, auch wenn es bei den Geschicklichkeits-Elementen ein bißchen neue Ideen vermissen läßt. Wer über gute Reflexe und Phantasie verfügt und eine manchmal etwas überpingelige Steuerung mit Gleichmut hinnimmt, dem dürfte dieses neueste **ICE**-Konfekt gut schmecken. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	



PREVIEW

Jim und der Sternfisch



James Pond ist auf unserem Käsemond unterwegs

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH - PREVIEW -

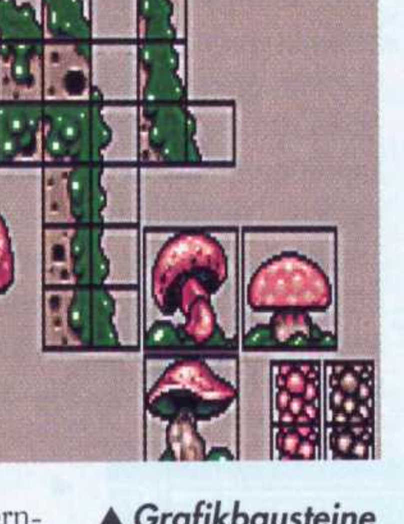
System: **Amiga**, geplant für: **Mega Drive**, Hersteller: **Millennuim**, England, Muster von: **Hersteller**.

Nach seinem kürzlich über die Bühne gegangenen Auftritt in Aquabatics ist James Pond, Millenniums Mario, für seinen neuen Glanzakt in JAMES POND 3 - OPERATION STARFISH bestens durchtrainiert.



▲ Gegner: Witzig und doof

Es gibt wohl niemanden, der sagen könnte, der zweite Teil dieser Schuppen-Saga sei schlecht gewesen, doch Teil drei macht schon jetzt den Eindruck, als würde er Gewesenes in den Schatten stellen.



▲ Grafikbausteine für einen glitschigen Level

Grundlegend stellt auch die Sternfischoperation ein Action-Jump&Run dar; jede Menge Levels und Geheimräume sind freilich inklusive. In manchen Levels - man hat sich fleißig bedient - gibt es diesmal einen Auto-Scroll, bei dem der Spieler darauf achten muß, daß James nicht außerhalb des Bildbereiches gerät, da dies unweigerlich zur Einbuße eines Lebens führt. So wird es dann z.B. im Mondraketen-Level sein. Andere Levels werden Rätsel, spezielle Aufgaben und haufenweise Kleinkram zum Einsammeln beinhalten.

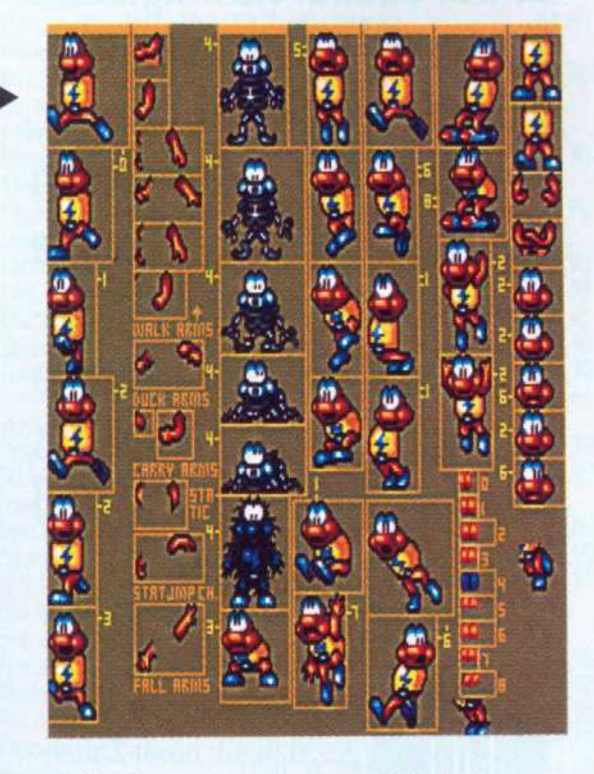
„Pond läuft zur Höchstform auf"

Walkin' on the Moon

Im Rahmen seiner in bestem Comic-Stil eingeläuteten Mission wird der Held verschiedene wichtige Menschheitsfragen wie 'Besteht der Mond aus Käse?' beantworten. Auch wird er auf viele garstige Monster, natürliche Hindernisse und Gemeinheiten stoßen, die ihn davon abhalten sollen, drei gefangengehaltene Agenten zu befreien und seinen Erzfeind in den Käseminen *(aha!)* zu stellen.

Verschiedene Grafiken und witzige Features wie Sahne-Joghurt- und Milchseen, glitschige und knochenharten Böden, eine außerirdische Stadt etc., etc. sollen zu keiner Zeit Langeweile aufkommen lassen.

In der Animation steckt viel Mühe

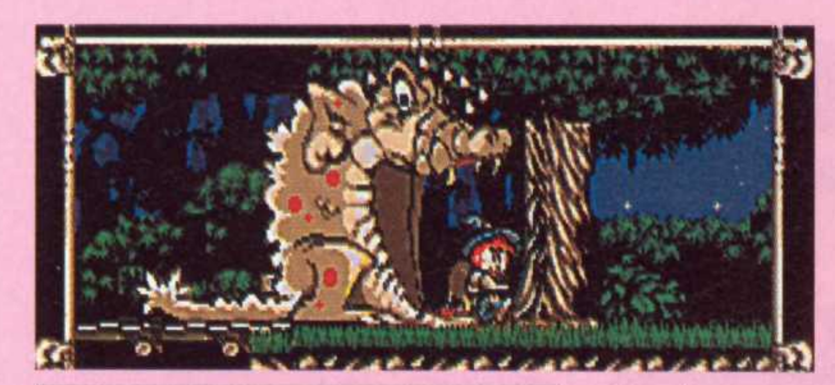


Für Langzeitmotivation hierbei sorgt die Möglichkeit, nach Abschluß eines Levels per Weltkarte einen der möglichen nächsten Level anzuwählen *(auch das kennt man schon ...)*.

Wie dem auch sei. Ausgehend von dem, was vorab zu sehen war, und was und die Programmierer Steve Bak und Chris Sorrell versprechen, wird Operation Starfish ganz sicher zu den Titeln gehören, die man sich als Fan des Genres vormerken sollte. ■

Uli/ddf





Hexen-Jagd

SUPER CAULDRON

System: **PC** *(alle Modelle mit EGA/VGA und 512 KB RAM, 1 MB auf Platte, AdLib)*, geplant für: **Amiga, Atari, Amstrad CPC**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Titus**, Frankreich, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Es war einmal ein magisches Königreich, in dem alle Bewohner sich von Friede, Freude und Eierkuchen ernährten. Das konnte natürlich nicht lange gut gehen, sonst wäre das Leben in Cauldron, so der Name des Königreiches, sehr schnell langweilig geworden...

Und so geschah es eines Tages, daß ein böser Zauberer versuchte, die Macht im Lande an sich zu reißen. Mit Hilfe längst vergessener Flüche gelang es ihm, das Land und seine Bewohner zu versklaven und von einem Spukschloß aus ein Regiment des Schreckens zu errichten. Gut für ihn, schlecht für die Versklavten - aber wie das bei Sklaven nun mal der Fall ist, irgendwann mucken diese auf.

So auch in diesem Falle, denn schon bald regte sich Wiederstand unter der Bevölkerung. Mit ihrer gesammelten Kraft gelang es den Bewohnern von Cauldron, die kleine Hexe Zmira in den Wald von Cauldron zu teleportieren, von wo aus sie sich zum Schloß des Fieslings durchschlagen soll, um ihm Mores zu lehren. Der bekommt natürlich Wind von der Sache und setzt alle Hebel und Monster in Bewegung, um der kleinen Zmira das Leben so schwer wie möglich zu machen.

Hexe im Streß

Also hat die mutige Hexe auch alle Hände voll zu tun, um lebend durch die drei Regionen von Cauldron zum Schloß vorzudringen: So ziemlich die ganze Flora und Fauna ist gegen sie aufgewiegelt worden und will ihr entsprechend an den Kragen. Doch ganz wehrlos ist die Kleine auch nicht, schließlich ist sie mit einem Zauberbuch ausgerüstet, dessen Sprüche den Gegnern ganz schön einheizen können. Allerdings sind die Sprüche weit über die Lande verteilt und müssen erst gefunden werden - ebenso die Schlüssel, die die Türen zu den Kammern mit den magischen Schriften öffnen. Letztere erlauben nämlich den Zugang in die anderen Welten. Keine leichte Aufgabe also...



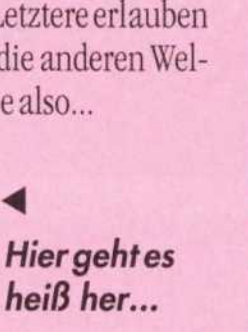
▲ ***Der Schlüssel zum Erfolg ist meistens sehr gut versteckt***

Titus hat mit Super Cauldron den alten 8-Bit-Klassiker *(Hexenküche, Sie wissen schon ...)* nochmals aufgefrischt und dabei ein solides Jump&Run vorgelegt. Zwar ist der Soundtrack mit der Zeit etwas nervig, dafür besticht das Spiel aber durch tolle Grafiken und ein einigermaßen faires Gameplay. Hat man die Steuerung erstmal im Griff, kommt bei der Hexenjagd schnell Freude auf. Fans des Genres sollten also ruhig mal einen Blick riskieren - für PC-Verhältnisse ist das Teil wirklich gut gelungen. ■

Michael Anton

Nicht unbedingt eine schöne Gegend, um Urlaub zu machen ... ▼





◀ ***Hier geht es heiß her...***

▶ ***Unheimliche Begegnung mit dem Sensenmann***



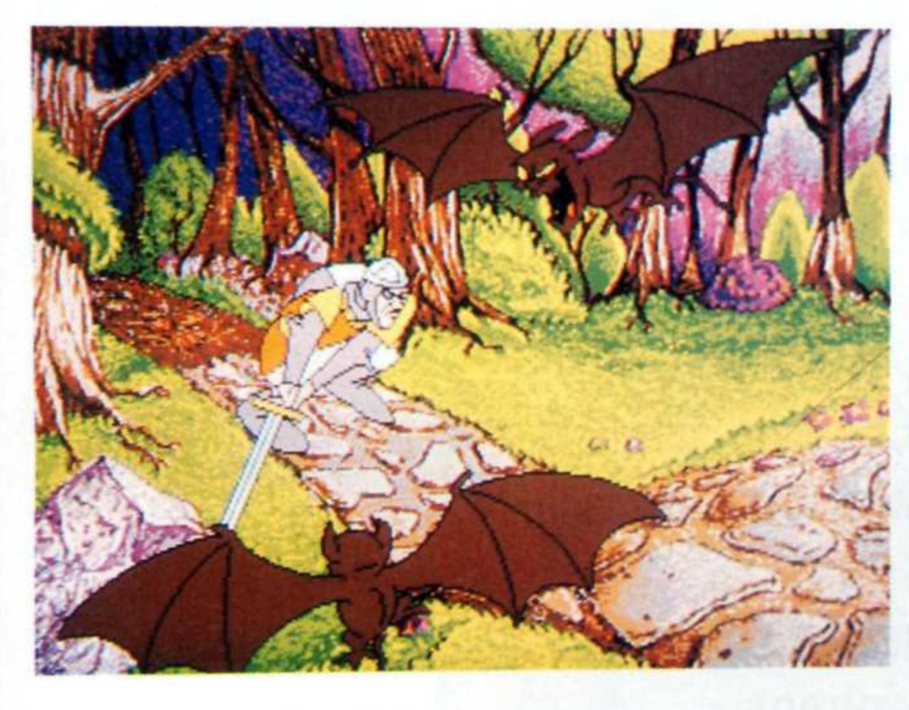
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Sister ohne Mercy

DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, **Atari ST**, **Macintosh**, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **Ready Soft**, Kanada, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.



◄ *Armer Dirk! Frau wieder weg, und kein Gameplay in Sicht*

Das Drama nimmt kein Ende: Der Grafikorgie dritter Teil kommt daher. Wieder muß Ritter Dirk die magischen Mächte besiegen, wieder erwartet uns ein Action-Cartoon der Sonderklasse. Aber wurde auch der Spielablauf verbessert? Oder bleibt es beim müden Outfit als Grafik-Demo?

Schon ein kleiner Blick in die Anleitung von Dragon's Lair III macht deutlich, daß sich am Spielprinzip der Serie nichts, aber auch überhaupt nichts geändert hat. Da die beiden Vorläufer wohl trotz der schlechten Presse beim Kunden gut ankamen, haben sich die Mannen um den Grafik-Magier Don Bluth auf Altbewährtes verlassen. Will heißen: Der holde Dirk wird mit dem Stick nicht direkt gesteuert, sondern nur zu einer Entscheidung veranlaßt. Jede der 27 Szenen läuft dabei wie ein Zeichentrickfilm ab und beinhaltet jeweils eine Stelle, an der der besagte Entscheidungsbedarf besteht. Wird nun der Stick in die korrekte Richtung bewegt, macht Dirk die korrekte Aktion. Andernfalls wird er massakriert. Klar ist: Außer den vier Stickbewegungen zur rechten Zeit (plus den Feuerknopf fürs Schwertzücken) ist der Einfluß des Spielers gleich Null. Und viel zu selten ist der Stickeinsatz auch logisch. So drückt man hilflos herum und muß bei einem Fehler immer wieder von vorn anfangen. Und das bei sieben Disketten!

Was bleibt, ist wieder einmal ein nettes Grafikdemo mit tollem Sound und einer actionreichen Story: Die Schwester des Zauberers, eine böse Hexe, stibitzt Dirks Freundin. Die Befreiungshatz ist jedoch nur unter Alkoholeinfluß durchzustehen - weil dann alles so schön lustig ist... ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	3

»MANGEL[...]T«

► *Keine Besserung in Sicht*

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

Das letzte Mal

Hallo! Was sagt Euch die Zahl '30'? Nein, ist nicht mein Alter, sieht nur so aus. Nein, ist auch nicht das Alter, das ich mal erreichen möchte. Nein, nein, dies ist auch nicht Logan's Run. Vielmehr ist dies das 30. Normalausgaben-Feedback unter meiner Fuchtel. Das ist aber eher ein Zufall und war keineswegs geplant. Bei allen Lesern, die das von Anfang an gekannt haben an dieser Stelle ein herzlicher Dank für die Treue. Vielleicht sehen wir uns ja mal, dann können wir auf Eure Rechnung etwas Blondes ziehen. Cheerio, den Bundy-Gruß, gutes Gedeihen, und möget Ihr immer wissen, wo Euer Handtuch ist! Bye, Uli!
Auch weiterhin bleibt die gute Adresse für Lesermaleste aller Art: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege - und beim Absender nicht die Telefonnummer vergessen!



"Alter Grieche"

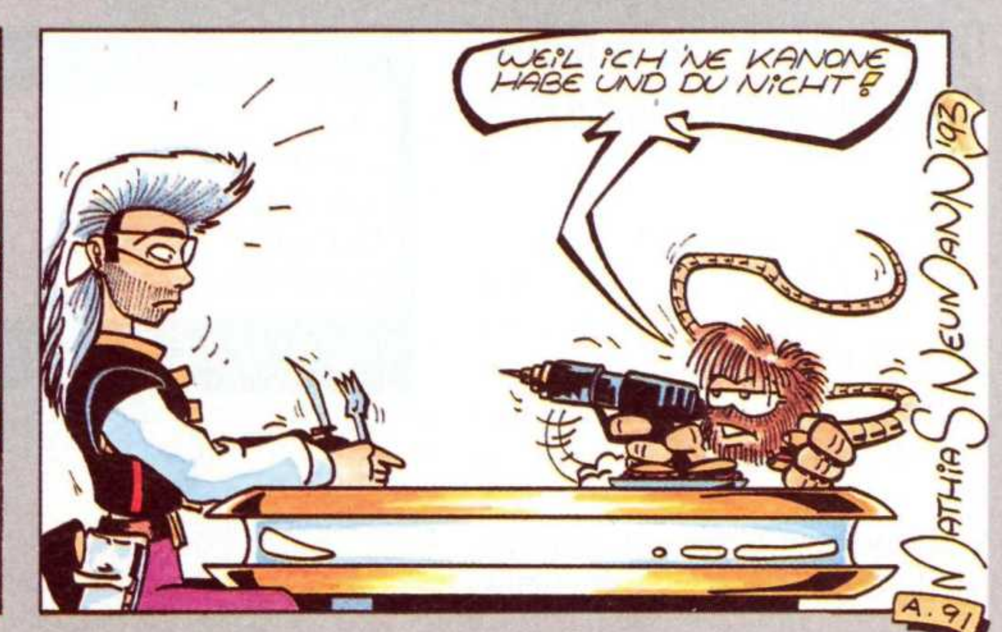
Wie schaut's aus bei Euch in Eschwege? Ich hoffe, daß es Euch allen gut geht. Ja? Und besonders Sonny-Uli.
So weit, so gut. Den eigentlichen Sinn meines Briefes werdet Ihr längst herausgekriegt haben. (...) Was macht denn eigentlich der Acorn-Rechner in Eurer Redaktion? Ich habe schon lange keine Tests mehr für den besten Compie in Eurem Mag gelesen. Das kann doch nicht so weitergehen, das seht Ihr doch ein, oder? In der nächsten ASM finde ich mindestens zwei Spieletests (z.B Sim City & Aldebaran) und mindestens zwei Demotests (z.B. Nirvana und Funky 2). Alles Chlor? Ich will's hoffen. (...)

Dr. Börns

(Anm. d. Red.: Na, was macht der Gartenzwerg? Scheint die Sonne noch auf den Gipfeln des Kilimandscharo? Ein Beispiel aus der freien Wirtschaft: Ein Kosakenzipfel und eine ASM kosten jeweils und unabhänging voneinander 7,50 DM. Nehmen wir auch mal an, die Produktionskosten wären gleich. Nun denn, verkaufe ich am Tag drei alten Damen vier







Kosakenzipfel oder dreitausend jungen Männern, die einen gängigen Heimcomputer besitzen, je zwei Ausgaben ASM (und habe somit den 1500fachen Umsatz gemacht)? So ist das eben. Idealisten sind keine Geschäftsleute, und andersrum verträgt sich das auch nur kurze Zeit - zumindest in diesem Falle. Schönen guten Abend!)

"Serien-Nummer"

Seid Ihr denn von allen guten Geistern verlassen? Was fällt Euch ein, die Seriennummer der U.S.S. Enterprise im ASM-Basar zu verändern? In der Ausgabe 1/93 hat's noch gestimmt (NCC 1701-A). Ich konnt's nicht glauben, als ich in der ASM 2/93 NCC 1701-B lesen mußte. Was um alles in der Welt soll das? Druckfehler? Quizspiel: Wer findet den Fehler? Oder ist das alles auf den Leserbrief von Benedikt Szmrecsanyi (heißt der wirklich so?) in ASM 1/93 zurückzuführen? Der Klugschei.er behauptet doch tatsächlich, daß das im ASM-Basar angebotene Modell die NCC 1701-B sei. Ihr nehmt ihm den Quatsch auch noch ab! Glaubt mir: Die Enterprise im ASM-Bazar ist die NCC 1701-A, und nicht wie Benedikt behauptet die NCC 1701-B. Ich bitte Euch, den Fehler im ASM-Bazar zu korrigieren, so daß ich nachts wieder ruhig schlafen kann.

Commander Spock

(Anm. d. Red.: Ah, neben dem Zoo von Barcelona haben wir bald auch die gesamte Mannschaft der UNR Enterprise mit der Bezeichnung NDR 4711-Q in unserer Sammlung. Die Änderung mit dem 'B' fand statt, weil ein Haufen Sternnerver schrieben, es wäre so und nicht anders. Nach diesem Aufruhr in der Galaxis beschloß ich, Flaggenoffizier William-Nelson Little, der Sache auf die Mutter ihrer Gründe zu gehen. Um es kurz zu machen: Ich sah mir die ersten fünf Teile Star Trek an, und alle Bler sind Luschen! Die Enterprise, die im Bazar verkauft wird, hat die Nummer NCC 1701-A, und damit hat es sich. Sollte jemand wagen, noch einmal das Gegenteil zu schreiben, wird er bei lebendigen Leibe von dem Mann auf dem Schild halb eingegraben, und Ihr wißt, was das bedeutet.)

"So much for Pathos"

(...) Kann es sein, daß Deine Anmerkung auf den Brief von Justus (2/92) ein wenig schwulenfeindlich war? "Wenn ich etwas weiß, dann daß das (also homosexuell zu werden) nie passieren wird!" schreibst Du dort mit rührender Bestimmtheit. Welch pathetischer Ausspruch! Das klingt ungefähr wie "Ich weiß ganz sicher, daß ich nie drogensüchtig sein werde!" Mensch, Uli, verbirgt sich hinter Deiner Hetero-Gewißheit etwa latente Männerliebe? Wenn nicht, brauchst Du auf Deinen (zufälligen) Heterror überhaupt nicht stolz zu sein, Du hast ihn Dir nicht selbst erarbeitet! Es gibt eine Menge (sogar überdurchschnittlich viele) schwule Computerfans wie mich, die sich über Deine Bemerkung vielleicht ein wenig auf den Schlips getreten fühlen. Dazu mal eine kleine Stellungnahme, hm? Richard Garriot sah auf besagtem Foto übrigens wirklich reichlich dämlich aus... (...)

Kai Reeves

(Anm. d. Red.: Ich bitte darum, aus dem folgenden Text Fakten und Ansichten, keine Stimmungen herauszulesen.
Faszinierend. Wenn ich sage "Ich werde ganz sicher nie den Mount Everest besteigen", fühlen sich alle Bergsteiger beleidigt. Wenn ich sage "Ich werde nie zum Mond fliegen (obwohl ich es gern würde, glaube ich)", sage ich damit aus, daß Neil Armstrong im Grunde genommen ein Vollidiot war, sich statt einer Busreise nach Norditalien so etwas aufschwatzen zu lassen.
Latente Männerliebe? Bitte, wo? Und was, bitteschön, soll die Bemerkung, daß ich mir (als Mann) meinen 'Heterror' nicht erarbeitet habe? Ich (!) halte es nicht für erstrebenswert, sich sexuell auf das eigene Geschlecht zu verlegen, weil man mit dem anderen nicht klar kommt! Ich habe nichts gegen Homosexuelle, aber ich habe was gegen Leute, die einen annölen, weil sie den Sinn für vernünftige Verhältnismäßigkeiten komplett verloren haben. Dazu zähle ich männliche Homosexuelle, die eine ablehnende Meinung zur Homosexualität ebenso als Angriff auf sich werten, wie manche Pseudo-Feministinnen nicht die Gleichberechtigung der Geschlechter, sondern die Unterdrückung des männlichen solchen zum Ziel haben, ohne es zu wissen. Ich habe etwas gegen Leute, die andere damit belästigen, daß sie sich selbst hoffnungslos in eine Richtig/Falsch-Vorstellung über Dinge verrannt haben, zu denen sich jeder seine eigene Meinung bilden muß. Es gibt nicht einfach Schwarz und Weiß, sondern einen facettenreichen, breiten, grauen (oder für Optimisten: bunten) Übergang zwischen den Extremen. Wahrscheinlich fühlst Du Dich jetzt extrem persönlich angegriffen, aber bevor Du dazu aufrufst, mich als Ketzer ans Kreuz zu schlagen, denk mal drüber nach. Vielen Dank!)

"Amiga contra PC?"

(...) Über den Space-Rat-Comic (2/93) auf Seite 26 hab ich zum ersten Mal wieder so richtig gelacht. Solltet Ihr öfter in dieser Form bringen! Was mich aber am meisten belustigt, ist das Geschwätz der ach so armen Amiga-Besitzer, die immer denken, daß der Amiga dem PC überlegen, oder jedenfalls gleich gut ist! Es kann ja sein, daß der Amiga (im Moment noch) in Sachen Action- und Jump&Run-Spiele besser ist als der PC, aber in allen anderen Spielsorten und besonders im Grafik- und Soundbereich (Soundkarte) ist der PC weit überlegen. Daher hat mich der Brief von Justus in ASM 2/93 überaus belustigt. Von wegen WC 1:1 auf'n Amiga rüberziehen, da es ja nur (häh?) VGA wäre! Daß der PC unter VGA 256 Farben gleichzeitig bringt (und sogar noch weitaus mehr), und der Amiga meistens nur 32 Farben in den Spielen auf die Mattscheibe bringt, ist ihm wohl nicht klar! Das von wegen WC auf XT war ja wohl nicht ernst gemeint. Oder doch? Wenn ich nur an meinen 386-25 MHz denke, der schon beim Anblick von Wing Commander (2) langsamer wird! Hab wohl den falschen Computer gekauft! Naja, hoffen wir mal, da nicht alle Amiga-Besitzer so dämlich sind! Ich hoffe, daß nun ein paar Amiga-Besitzer auf diesen Brief reagieren und so mal wieder ein bißchen Schwung ins Feedback kommt. War in letzter Zeit mehr Gähn. (...)

Thomas D.

(Anm. d. Red.: Nun ja, ein bißchen wenig herablassend wäre auch ok gewesen. Ich möchte auf jeden Fall bitten, dies nicht als Attentat auf einen Kronprinzen, Atombomben auf Teneriffa oder einen Kratzer im Lack des eigenen Autos zu betrachten.)

"Der Papagei ist..."

(...) Ist Helga Feddersen nicht schon vor einer Weile verstorben? Ihr guckt wohl keine Fernsehnachrichten. Da kann sie ja wohl nicht eine Fernsehrolle übernehmen, obwohl sie jetzt vielleicht genauso ansehnlich ist wie Kelly - oder war in der Stellungnahme ein makaberer Scherz?

Iron Eagle

(Anm. d. Red.: Oh, äh, schluck. Ja, das war keine Absicht. Derart makabrer Humor ist zwar für mich privat ok, kommt aber gewöhnlich nicht in Feedback. War auch keine Absicht. Es war mir schlicht und einfach entfallen, daß die Frau bereits (und nicht sonderlich angenehm) das Zeitliche gesegnet hat. Sorry an alle Angehörigen und Fans (?) - soll und wird nicht wieder vorkommen.)

Feedback

"Rasterpunktehammer"

Die Sache mit den sprechenden Radkappen erinnert mich an den Witz meines Automechanikers, von der Hubrauminnenbeleuchtung und der Kolbenrückholfeder. Und dies wiederrum erinnert mich stark an meine Zeit als Praktikant. Von wegen Siemens-Lufthaken und Gewichte für die Wasserwaage. Oh, ihr Praktikanten dieser Welt, Ihr habt mein uneingeschränktes Mitleid.

Drago MacKayb

(Anm. d. Red.: Ist zwar irrelevant, aber in unserem Gewerbe und beim Druck werden die Azubis rituell in den Satz geschickt, um dort ein Kilo Rasterpunkte ("...und den Rasterpunktehammer nicht vergessen!") abzuholen. Ist gemein, aber Tradition. Da muß man eben durch.)

"Frau mit Handtuch"

Ich finde, wir sollten mal eine Rubrik mit Weltverbesserungsvorschlägen im Feedback einrichten...
Hier also meiner: Stell Dir vor, alle Frauen wären wie Kelly: Gesegnet mit einem atemberaubenden Körper, blond und herzergreifend dumm. Wäre das nicht wunderbar?
Du hast bei Deinem Besetzungsvorschlag für die 'Deutschen Bundys' übrigens noch jemanden vergessen: Wie wäre es mit Klaus-Jürgen Wussow als Buck? Ausreichend qualifiziert wäre er ja wohl. Zumindest nach einem kleinen Exkurs durch die Hundeschule. Hier noch eine 5-Punktefrage für das Ferienhaus in Flämisch-wie-auch-immer: Welcher berühmte Mann unserer Zeitgeschichte sagte folgende Worte: "Mehr als einen Finger braucht ein echter Amerikaner nicht."?
Noch was zum Buchstabierwettbewerb; wie schreibt man eigentlich 'Lake Chikomakomahou'? Ich erwarte von Euch allen ernsthafte Antworten. Also machts gut, und möget Ihr alle wissen, wo sich Euer Handtuch befindet.

Helge Rams

(Anm. d. Red.: Da kann ich Dir gar nicht zustimmen. Brünett finde ich völlig in Ordnung. Achtung, Scherz! Nein, nein, vielmehr würde ich mir wünschen, daß alle (nein, bitte doch nicht alle!) Frauen wüßten, wo ihr Handtuch ist. Herzergreifend dumm? Ach nö, da ist mir eine verantwortungsvolle Hinterlist doch wesentlich reizvoller. Aber auch Du wirst eines Tages so alt sein wie ich (jetzt bin). Wenn Du das dann immer noch ernsthaft so siehst (was Du auch jetzt nicht tust, ich weiß, aber es kommt ein Witz!), gieß Dir bitte täglich eine Flasche Sauerkrauttrunk an einer grünen Ampel über den Kopf, während Du diesen japanischen Manager-Song brüllst. Das machst Du ca. dreimal, und danach hat unsere Gesellschaft nur noch die Kosten, aber nicht mehr die Peinlichkeit zu (er-)tragen. Wussow. Oh.
Al, wer sonst? Damit hast Du Dir übrigens ein Eigentor geschossen! Haha, gar nicht gemerkt, wie?)

"Gute Seiten, schlechte Seiten"

Hey, die ASM hat sich wirklich verbessert! Nachdem das Inhaltsverzeichnis endlich wieder übersichtlich geworden ist, wird jetzt auch wieder mehr getestet (oder kommt mir das nur so vor?). Die Testberichte werden wieder normaler, der freie Platz auf den Seiten wird wieder voll ausgenutzt, usw.
Jetzt folgen erst einmal die Sachen, die an der ASM schlecht sind:
Zuviele neue Tester, da braucht man wieder Jahre, bis man weiß, was der neue Tester für ein Typ ist, und worauf er besonderen Wert bei Spielen legt.
Uli. Du hälst Dich für cool und bist es dabei gar nicht! Und solche Leute haße ich! Deine Brille ist auch blöd! (...)

Michi

(Anm. d. Red.: Hm, den ersten negativen Punkt wirst Du wohl ertragen müssen, aber der zweite ist ja zum Glück kein großes Problem mehr. P.S.: Meine Brille nimmt Dir das ziemlich übel! Sie vergibt nicht so leicht wie ich.)

"Vorwort & Nachruf"

(...) 1.) Was die 2/93 betrifft, fand ich den Leserbrief vom Vampire of 8132 nicht zutreffend. Das Vorwort von Mats ist nicht schlecht (...).
Und: ASM-Inside und Poster bleiben!
2.) Ein anderer Leserbrief in der 2/93 hat mich sehr getroffen: 'Eine schrecklich nette Familie' mit deutschen Schauspielern???!
Undenkbar! Ach ja, Uli, Helga Feddersen ist seit zwei Jahren tot, nur um es Dir zu sagen. (...)

Calvin & Hobbes

(Anm. d. Red.: 1.) Sehe ich auch so.
2.) Ja, das war ein... Versehen... Sie wissen schon. Sagen Sie mal, haben Sie Interesse an... Fotos?)

"Zeitpunkt"

(...) Ich lese Euer Magazin nun schon seit 4 Jahren, nun ist der Zeitpunkt gekommen... (...)
Zuerst einmal ein wenig Kritik.
1. Inhaltsverzeichnis: So etwas Unübersichtliches gibt es in keinem anderen Magazin.
2. Feedback: Was waren das noch für Zeiten als noch über Raubkopien, Hardware, Lamer, Loser, und sonstiges geschrieben wurde. Das Gesülze über die Farbe Deines Klos, Druckfehler, Brief 'Sehstörungen' ASM 2/93, Hardwarebewertung, ASM-Bewertung, so etwas gehört, wie ich meine, nicht ins Feedback. (...)

Billy Kid

(Anm. d. Red.: 1. Endlich habe ich die Bestätigung, daß meine konsequenten Bemühungen, diesen Teil der ASM so unübersichtlich wie nur irgend möglich zu gestalten, gefruchtet haben. Triumph!
2. Und dann erst die Leute, die sich darüber beschweren, daß sich Leute darüber beschweren, daß sich Leute beschweren... Und hier noch einmal der Hinweis, daß sich das Feedback aus Euren Zuschriften zusammensetzt. Neinneinneinnein, ich schreibe das nicht alles selbst!)

"Identitätskrise"

Der Grund meines Schreibens ist, daß ich meine wahre Identität preisgebe: Ich bin eine Blutwurst! Das hättet Ihr wohl nicht gedacht!
Nun aber zu meinen Wünschen, Träumen und Fragen.
1. Nun muß ich erstmal erzählen, was ich in unserem Garten gesehen habe. Also, an einem schönen Herbsttag spannerte ich mal wieder aus unserem Fenster. Doch plötzlich seh' ich da ein Männchen, mit einer Sonnenbrille getarnt. Nach genauerer Beobachtung stellte ich fest, daß dieses Objekt anfing, eine Grube zu graben!!! Das Männlein fing dann an, sich .... zu entledigen. Als die Grube wieder zugegraben war, fing das Männchen an, um die Grube herum zu tanzen!!!
2. Wie tötet man einen Smiley???
3. Gibt es vielleicht ein Computer-Spiel (for PC) wo man eine Wurst ist?

Blutwurst

(Anm. d. Red.: Ich hatte beim Öffnen des Briefes doch gleich dieses 'Was schreibt mir denn da wieder für ein armes Würstchen?'-Gefühl.
1. Hier muß es sich um einen mutwilligen Verleumdungsversuch handeln. Erstensmal bin ich kein Männchen - schließlich messe ich 1,87m und habe einen Halsumfang von 41 cm. Zweitens tarne ich mich nicht mit meiner Sonnenbrille. Drittens vergrabe ich niemals meine ...., sondern höchstens Sprengladungen, mit denen ich irgendwelchen Schreibtischtätern heimleuchte. Quod erat demonstrandum!

2. Das wüßte ich auch zu gern. Seit ich eine gewisse Person kenne, haße ich Smileys (oder 'Smilies'?). Kürzlich besuchte ich einige gute Freunde in einer der größeren Städte unseres Landes. Ich stieg aus dem Zug - überall Smileys. Uuuaaahhh! Neinnein, gemalte Smileys, nicht die Zeugen Jeh... oh, ein Versehen, ein Versehen. Vergeßt einfach, was stand. Wenn ich so weitermache, wird mich eines Tages die Hand Gottes plattmachen, glaube ich.
3. Du bist in jedem Computerspiel eine Wurst. Oder wie war die Frage zu verstehen? Falls diese Sache mit der Wurst ein echter Fetisch für Dich ist, solltest Du mal in einen Lebensmittelmarkt gehen (nur so ein Hinweis).)

"Ader & Niveau"

Du hast eine masochistische Ader, stimmt's? Wohl schon, sonst hättest Du den Brief 'Peripher & tangential' eines gewissen Dr. jur. Marc Maus nicht abgedruckt. Diese miese Ratte vergleicht doch immerhin Deinen IQ mit dem eines Bierdeckels. Aber dieser Maus hat sie ja sowieso nicht alle. Mit was für Wörtern der so um sich schmeißt. Wenn ich da so mal lese:
'Akkumulation von Rechtschreibfehlern' oder 'plurazide Verwendung von Chiasmen und Anaphern' ganz zu schweigen von 'peripher und tangential'. Hä, hä, hä?
Nun noch ein bißchen Kritik: Ein kluger Mann hat einmal die Pressefreiheit erfunden, also macht endlich Schluß mit Euren bes.hissenen xxxxxx !!! (Auch die ...... bringens nicht gerade!!!)
Ansonsten kann ich nur sagen 'weiter so'. Und was Euer Konversationsniveau angeht, hört bitte nicht auf solche Schei.er wie diesen obengenannten Maus, sonst müßtet Ihr die Auflage wahrscheinlich bald drastisch reduzieren!!!

P. H.

(Anm. d. Red.: Die Schreibe bleibt. Worte wie 'Schei.er' (wir alle sind im Grunde genommen 'Schei.er', und viele von uns noch ganz andere Sachen) will ich aber nicht sehen, und solange ich hier das Sagen habe kommt mir so ein m....g.r S.h.e...d.ec. nicht ins Feedback, klar?)

"Das Rechts der Musik"

Aufgrund des wachsenden Nazismus und der wachsenden Ausländerfeindlichkeit bin ich, und hoffe, daß Sie es auch sind, sehr schockiert. Deshalb kann ich nicht verstehen, daß eine ansonsten sehr informative und gute Zeitung wie die ASM, sich auf Nazi-Gruppen und Bands mit eindeutigem Nazi-Image beziehende Anzeigen, wie die von Sven Bergmann (...), abdruckt. Sollten Sie diesen Brief nicht wegwerfen, wäre ich auf eine Antwort bzw. einen Kommentar sehr gespannt.

Tobias Born

(Anm. d. Red.: Die in der Anzeige genannten Gruppen ('Störkraft' und 'Böhse Onkelz') haben sich - längst bevor wir (in diesem Falle nicht die Redaktion) diese bei der Kontrolle der Kleinanzeigen haben durchgehen lassen - öffentlich von ihrem Fascho-Image losgesagt. Ansonsten wäre die Anzeige selbstverständlich geflogen. In einem Punkt sind wir uns doch hoffentlich einig: Keine Macht den Doofen!)

"Auferstehung"

(...) Da ich ein pflichtbewußter Bürger bin, möchte ich was zur ASM Nr. 2/93 sagen, betreffend des Posters. Ich weiß, daß Deutschland in diesen Tagen schlecht drauf ist. Rassismus hier, Protestanten da. Aber gleich die Anarchie ins Spiel zu locken, finde ich eine Unverschämtheit. Da ich immer dachte, daß die ASM eine sehr informative Zeitschrift ist, finde ich gerade dieses Poster zum Aufstoßen (Kot.en, hoffentlich hat mich mein Vater nicht gehört). Parolen wie 'Deutschland in den Schatten' gehören nicht in ein Computermagazin. (...)

Jürgen Mahnmann

(Anm. d. Red.: Das Pseudo ist die Peinlichkeit schlechthin und zeugt - wie auch der Rest des Briefes - von wenig Sachverstand.
Wir locken die Anarchie nicht ins Spiel. Die Aussage ist schlecht formuliert, der Sinn völlig falsch, die Tatsachen des bei uns Gewesenen verzerrend. 'Deutschland in den Schatten' ist keine Parole, 'Äußerungsverbot für Familie Mahnmann' wäre eine. Siehst Du den Unterschied? Das eine gibt den bestehenden Inhalt eines Fantasy-Rollenspiels wieder, das andere strebt an, daß Deutschlands Autofahrer nachts wieder mit Weile kälter über den Berg hält doppelt gut.
Der Informationsgehalt unserer Zeitschrift hat wenig mit ihrem Poster zu tun.
Aufstoßen ist nicht gleich Kot.en. Es sind zwei völlig unterschiedliche Dinge.
Was seid Ihr bloß für eine Familie von völlig nutzneutralen Wichten? Schämt Ihr Euch denn überhaupt kein bißchen?)

"Angabensalat"

1. Beim Test von Gobliins 2 in der 1/93 ist angegeben, daß das Programm AdLib, SB und Thunderboard unterstützt. Bei Comanche steht zwar der Soundblaster, aber nicht das Thunderboard. Heißt das, daß das Spiel nicht das Thunderboard unterstützt, wo das Ding doch 100% SB kompatibel sein soll? Ich wollte mir eigentlich so'n Thunderboard kaufen, aber wenn das so ist, dann werde ich wohl den SB anschaffen.
2. Wenn bei Spielen angegeben wird: mind. 386/?...; bedeutet das dann, Da dieses Teil nur auf'm 386/486 läuft und nicht auf'm 286?
Warum ist die letzte Seite in der 1/93 richtig herum? Meine Augen stehen gerade mal richtig, dann ändert Ihr die Seite wieder! Grrrrrr. Aber sonst alles in allem eine gelungene Ausgabe, wie die meisten anderen.

Mister Brabelina







(Anm. d. Red.: Das Thunderboard ist - so die mir geläufige Info - 100%ig zum Soundblaster kompatibel. Habe bis dato auch noch nie gehört, daß es da Probleme gegeben haben soll. Wenn's mal nicht dabeisteht, ist es im Grunde genommen verbummelt worden, wenn's dabeisteht, ist es doppelt. Was ist Euch lieber?
2. Stimmt!
Das mit der Seite war lediglich zur Verwirrung gedacht und keineswegs ein Versehen oder gar ein Fehler. Oder wie, oder was?)

"So mal ein paar Fragen"

Ich schreib' Euch, weil ich schon drei (!) ASMs besitze und da so mal ein paar Fragen habe...:
1. Warum sieht Euer Feedback immer so grau aus?
2. Wieso verziert Ihr es nicht mit 'nem hübschen Bild?
3. Wer ist der Typ, der sich Uli nennt? (Eh, heißt Du echt so?)
4. Weshalb verschenkt Ihr keine Preise (Spiielee!) an die lieben, netten Menschen, die an das Feedback schreiben? (...)
5. Was haltet Ihr von meinem (soll ich DU sagen? Darf ich? Ja?) Brief? (Danke... Ich weiß... danke...)
6. Wie macht Ihr (Du?) Eure (Deine?) Screenshots? (Peng!)
7. Die ASM find' ich geil! (...)
8. Wie gemein gehst Du mit Leserbriefen um, die Dir nicht gefallen? (...)

Robert Lippert

(Anm. d. Red.: 1.) Grau, grau, grau blüht der Enzian. Das ist das Wunder des s/w-Teils.
2.) Vielen, vielen, vielen, vielen Dank.
3.) Und... jetzt... wird's... langsam,... sagen wir... silly.
4.) Weil Ihr Pappnasen dann nur noch schreibt, um Spiele zu bekommen, und Euch überhaupt keine Gedanken mehr macht.
5.) Hrmpf.
6.) Teils mit der Kamera, teils mit dem Grabber. Alles easy.
7.) Hrmpf.
8.) Die werden ausgepeitscht, in Streifen geschnitten, verbrannt, gevierteilt, gefünfteilt, fritiert, gemästet, als Aschenbecher benutzt... lauter solche Sachen eben.)

"Anti-Materie"

(...) Auf dem Verkehrsschild ist ein Verkehrsschild, auf dem ist auch ein Verkehrsschild, auf dem ist schon wieder ein Verkehrsschild, auf dem ist noch ein Verkehrsschild (...), und schließlich gibt es ein Verkehrsschild, das von Ulrich Mühl gehalten wird, aber durch die Korrelokation der epithelischen Antithese in Bezug auf eine rethorische Utilarisation (...) auch als Zug, der mit Lichtgeschwindigkeit fährt, identifiziert werden kann. Ja, so ist es!
Krieg' ich jetzt auch einen aufblasbaren Uli zum Gratistarif?!?
(...) Schließlich begann es in meinem Zimmer zu regnen, und alle ASMs wurden naß, und ich weiß noch immer nicht, wer den Staubsauger ausgeschaltet hat. Dann kam die Polizei, die auch sonst für jeden Spaß (?) zu haben ist und nahm die Einzelteile des Lullischweins mit und inhaftierte es. (...)
Uli, ich könnte Dir ein gutes Tauschgeschäft vorschlagen: Du gibst mir Dein kaputtes Auto, und ich gebe es Dir wieder zurück. (...)

Bernsteinstern

(Anm. d. Red.: Aufblasbare Ulis gibt es nicht. Wird es auch nie geben! Und wenn, wären sie sehr, sehr verdammt teuer, damit nicht jeder betrunkene Regisseur einen hat, was somit rückwirkend auch für die Zukunft von der Vergangenheit und Gegenwart aus gesehen schwierig zu widerlegen sein dürfte.
Nein, danke. An solcherlei Tauschgeschäften bin ich nicht interessiert. Das wäre ja so, als gäbe ich jemandem mein Auto, und er gäbe es mir wieder zurück!)

"Entweder zu doof..."

(...) Als ich den Feedback-Splitter in der Ausgabe Nr. 2 gelesen habe, habe ich mich gewundert, daß es noch Leute gibt, die entweder zu doof sind nachzudenken (woher hab ich das Game (Hersteller), dort anrufen/Kaufnachweis hinschicken, fertig) oder es immer wieder versuchen (Schäm Dich, Christian!).
Doch nun zu Euch. Da ich die (den?) ASM schon sehr lange lese und kaufe, ist mir aufgefallen, daß manche Teile in ihr (der lieben) sich von Ausgabe zu Ausgabe verbessern (Feedback = genial), daß aber auch Verschlechterungen (ja, leider) auffallen. 'Das Poster' ist zwar besser geworden (Ausgabe Nr.2), aber immer noch nicht das Wahre. Ja, ja, ich weiß, ich widerspreche mir (hat der Mann im Kiosk auch gesagt, dem ich hiermit gute Besserung wünsche (liegt im Krankenhaus), war nur ein Reflex von mir, tschuldigung). (...)
Die neue Aufmachung des Bazars ist viel besser als die alte! (...)
Vielleicht liegt es an dem Konsolenteil, der sich eingeschlichen hat. Hier also mein Vorschlag: Bringt doch lieber Werbung statt den Konsolenabschnitt, ja, ich erlaube Euch das. (...)

A. Reinhardt

(Anm. d. Red.: 'Der Konsolenteil, der sich eingeschlichen hat' ist nett formuliert, tropft an und aber ab wie der Strahl eines Wasserwerfers an einer 500 Meter entfernt stehenden Tulpitzer-Ameise. Ich weiß, damit hast Du nicht gerechnet, aber wenn Dir das nicht paßt, kannst Du ja zu McDonald's gehen und fragen, ob es die Doughnuts auch in frisch gibt.)

"The wildest wish to fly"

(...) Ich habe Eure Seiten im Supertext auf Super Channel gelesen. Ihr habt Wing Commander für den Amiga getestet. Übrigens, keine schlechte Idee mit dem Videotext. Na ja, daß, was Ihr über das Teil geschrieben habt, war einfach Schei.e, kann man nicht anders sagen.
Ich hab' Wing Commander in der Amiga-Version gesehen und es ist nicht langsam, und es ruckelt auch nicht. Aber der Sound ist das Beste von Allem. Aber Herman ist gnädig, er verzeiht Euch. (...)

Herman

(Anm. d. Red.: Das mußt Du geträumt haben, lieber Herman. Angenommen, Du hast WC auf einem mit 25MHz (oder mehr) getakteten Rechner gesehen, dann hast Du ein Amiga-WC gesehen, das ein akzeptables Spiel darstellt - und nichts anderes habe ich geschrieben. Wenn Du dagegen aber mal WC auf einem ordentlichen PC siehst (und hörst), wirst Du Dich nach dem Sinn des Lebens fragen.)

"Smørebrød"

(...) Daß ich Eure Zeitung ganz gut finde, ist ja wohl logisch, sonst würd' ich sie ja nicht lesen und Euch schreiben. Aber trotzdem gibt es ein paar Dinge, die mich ziemlich aufregen. Vor allem, da ich gerade Eure Rezension von 'Dusk of the Gods' gelesen habe. So, so, da hat sich Event Horizont also mächtig tief in die nordische (laut Eurem 'Heimdall'-Test übrigens keltische (!)) Mythologie eingearbeitet? Und "alle Elemente der Story sind richtig recherchiert, wurden authentisch in das Spiel eingebracht, und könnten direkt aus der Edda stammen"? Dann haben sie aber eines übersehen: Der Fenriswolf wurde schon mit dem magischen Band (keine Kette) Gleipnir durch einen Trick, bei dem Tyr seine Hand verlor (Fenris hat schon vorher bei den Asen gelebt und wurde nicht von Odin gefangen), festgebunden (langer Satz). Als er sich aber am Ragnarök von seiner Fessel löst, gibt es keine Rettung mehr; er verschlingt Odin, reißt mit seinem Kiefer den Himmel auf (nicht in allen Fassungen) und wird aber schließlich von Widar in zwei Stücke gerissen.
Nun ja, vielleicht war das ja unwichtig, aber als Fan der nordi-

Feedback

schen Mythologie hat es mich einfach maßlos aufgeregt. (...)

TSW

(Anm. d. Red.: Øh. Wer weiß, in welcher Fassung von 'Lymphknotens kleines Taschenlexikon über das Universum. Leicht verständlich, wenig Text, viele Bilder.' der Heiner da nachgeschlagen hat. Aber Du weißt ja: Im Zweifelsfalle hat der Redakteur sowieso a) recht und b) den längeren Hebel und c) jemanden, den er dafür bestrafen kann. Armer Praktikant! Nein, mal im Ernst (Denn: Aus Spaß wird Ernst. Ernst ist heute 19 Jahre alt. Oder: Zwei Frauen unterhalten sich. Da rumpelt es im Treppenhaus. Sagt die eine: "Das ist mein voller Ernst!" Haha!): Wir werden darüber in Klausur gehen. Falls Du nicht zu 100% richtige Fakten geliefert hast, werden wir Dich in der nächsten Ausgabe öffentlich lächerlich machen, ansonsten ist es in Ørdnung und Schwamm drüber.)

"Ein Geschädigter"

Durch die von Ihnen am 11.1.'92 mutwillig vorgenommene Änderung des Erscheinungstages der ASM von Freitag auf Montag sind mir folgende ernsthafte Schädigungen zuteil geworden:

a) Wegen des oben erwähnten ungewohnten Erscheinungstages vergaß ich vor Beginn der Schule wie gewohnt die ASM zu kaufen.

b) Dadurch wurde ich von Ihnen mutwillig gezwungen, dem Unterricht zu folgen, da ich keine andere Beschäftigung fand.

c) Daraus ergab sich eine gewaltige Leistungssteigerung meiner Person, die der Lehrerschaft unverzüglich auffiel.

d) Daraufhin wurde eine Sonderkonferenz abgehalten, deren Ergebnis die falsche Einsicht war, ich wäre doch fähig, bereits dieses Jahr versetzt zu werden.

e) Somit sind meine geruhsamen Mittelstufentage durch Ihr Einwirken beendet.

f) Desweiteren war ich gegen halb drei Uhr nachmittags noch immer nicht über die Neuigkeiten auf dem Softwaremarkt informiert.

g) Infolgedessen stellte sich bei mir eine Depression ein, die erst nach drei Wochen ärztlicher Hilfe abschwächte.

h) Mehr fällt mir momentan nicht ein, aber Sie werden noch von meinem Anwalt hören.

In Anbetracht dieser 8 Punkte verklage ich die Tronic-Verlag GmbH & Co. KG und den ASM auf 37 Mrd. DM Schadenersatz.

P.S.: Bitte sagen Sie mir: Warum?

André Böhm

(Anm. d. Red.: Zum Brief: Tja, Pech gehabt! Zum P.S.: Jeder Experte, jeder führende oder halbleitende Angestellte hat seine eigene Meinung zum Thema des 'EVT einer Zeitschrift'. Ist nun der Freitag geeigneter, weil sich die Leute was fürs Wochenende kaufen wollen, oder der Montag, weil die Leute so oder so am Wochenende nur Party machen und was für die Werktage benötigen, und was machen die Senioren, etc., etc., etc. Im Grunde genommen ist es relativ egal, aber eben nicht völlig - und dann noch der Zwist mit der lieben Konkurrenz... bis man sich da mal geeinigt hat vergehen Stunden. Das ist der völlig normale Nervenkrieg. Hast Du so die ungefähre Richtung mitgekriegt? Alles Bombe!)

"Kragen & Affe"

Ich bin seit '92 Abonnent Eurer Zeitung und habe deshalb beschlossen auch mal meinen Ketchup dazuzugeben. Ich hoffe, danach werden keine kleinen, tickenden Päckchen in meinem Briefkasten liegen, oder gar Extremitäten von niedlichen Tieren.

Erstmal die übliche (?) Lobeshymne: Eure Postkarten sind meistens spitze, das Inhaltsverzeichnis ist übersichtlich und schön bunt, das 'Spiel des Monats' ist ein guter Einfall und auch ganz nett gemacht, die News sind informativ (möchte ja auch wohl sein), die High-

lights in der 2/93 sind herzallerliebst, die Previews sind gut gemacht, das Feedback ist sowieso der beste Teil in der ASM!?!, der ASM-Insider ist sehr interessant, die Oldies sind absolut mega, ääh, turbo, ... eben ganz toll, der Bazar ist schön preiswert (Wenn ich nur endlich das Geld für das PC-Sound-Pack zusammen hätte! In diesem Zusammenhang bitte ich um eine kleine Spende...), die Über- und Unterschriften zu den Spielen sind lustig (manchmal liege ich ich grölend auf dem Boden), die Konvertierungen sind in Ordnung und der Secret Service ist manchmal recht hilfreich.

Jetzt geht's Euch an den Kragen: Der Checkpoint ist doch wohl langsam überflüssig, und der Konsolenteil ist viiiel zu lang.

1.) Das Poster in der 2/93 ist sehr nett, aber die BRD-Fahne mit dem 'A' im Kreis stört mich. Das A steht für "alternativ", Alternative sind aber meist nur Linke. Jedoch der Typ, der die Fahne hält, ist bestimmt kein Linker. Ist das alles nur aus dem Zusammenhang 'raus gezeichnet, oder hat das Poster, nach dem Sinn der Werbung, auch noch einen anderen, politischen Sinn?

2.) Vor mehreren Wochen habe ich ans Hint Hunt geschrieben. Der Tip zu 'The Bard's Tale' müßte bereits bei Euch angekommen sein, aber es hat sich nichts getan. Jetzt brauchst Du nicht schreien: "Lies das 'How to play', du Affe!", denn das habe ich getan. Wie lange dauert das denn nun? Krieg' ich 'ne Nachricht, oder was?

3) Könnt Ihr mir mal 'ne Anregung geben, wie man programmiert? Ich möchte mich nämlich unbedingt beim "Soft gegen Rechts" beteiligen. Gebt mir wenigstens 'nen Tip, wie das zu veranstalten ist. Braucht man da spezielle Programme, oder kann man das mit 'nem Hex-Editor machen? Bitte, bitte helft mir, ja!

Thomas Kuhn

(Anm. d. Red.: Inzwischen schicken wir keine Briefbomben mehr. Brandsätze sind in der Herstellung billiger, weniger



Zum 'Schild'-Wettbewerb: Wer Uli eine Grube gräbt, hat lang zu graben.
Ulis neuester Werbegag: Achtung, Feedbach in Arbeit!
Du, Uli, du hast doch nicht etwa Deine Partei gewechselt? Straßenschilder klauen ist verboten. Tu das nie wieder, Uli!

Rene Stelzer

(Anm. d. Red.: Abgesehen davon, daß ich für Politik nicht so furchtbar viel übrig habe (keine Spenden, nix da!), habe ich die Partei nicht gewechselt. Warum auch?)

Bist Du, Uli, der Kettensägenmörder von nebenan?

Zwerg Nase

(Anm. d. Red.: Etwas Warmes braucht der Mensch...)

Wo bekomme ich einen 286er/10MHz-PC, der min. das 18. Lebensjahr beendet hat? (Siehe Cobra Mission, ASM 2.93, Seite 58)

Croaxel 3b

(Anm. d. Red.: Frag' mal beim Tronic-Verlag. Die PCs mit denen die Jungs und Mädels dort teilweise arbeiten müssen, stammen noch aus Zeiten, als es noch keine Geschichtsschreibung gab!)

Uli, mein Freund. Hier noch schnell ein paar Lebensweisheiten, die Dir zu einem gegebenen Zeitpunkt vielleicht das Leben retten:
a.) Mach' Dir nichts draus (aus allem, meine ich)!
b.) Sehr wichtig! Was immer Du gerade tust, gib ihnen nach Mitternacht nichts zu essen.
Es bleibt nur noch wenig zu sagen. Ein langes Leben Euch allen und möget Ihr kräftig gedeihen.

Hotblack D.

(Anm. d. Red.: Nach a.) lebe ich, b.) habe ich keine Haustiere (außer ein paar Spinnen, mit denen ich das 16tons-Spiel spiele) und c.) 'Ist nicht alles eins?'.)

Baustelle. Gut, gelle?

Horst Wild

(Anm. d. Red.: Lieber Horst, wunderst Du dich immer noch, daß Dich Deine Freunde 'Slowhand' nennen?)

In Deiner Antwort zu dem Brief von 'Little Steve with big glasses' hast Du gefragt, was VGK zu bedeuten hat. Hier eine mögliche Antwort (in Anlehnung an das Niveau des Briefes): 'Verein geistiger Krüppel' oder so.

Andreas Halbe

(Anm. d. Red.: Zwischenzeiltich habe ich noch einen Brief von den Jungs bekommen, in dem sie mit erklärt haben, was 'VGK' denn nun wirklich bedeutet: 'Vereinigung gegen Klassensprecher'. Wie blöd. Die andere Lösung finde ich auch wesentlich ansprechender. Übrigens: Die Antworten aus 'Wer ist der K?' waren eher enttäuschend. Ist doch klar: Der 'Könich'! Kommen wir nun aber zur letzten aller Aufgaben. Die große Frage nach... ja... nach... ach, ich stell' sie einfach: Wo ist der U?)

Ich würde mir in absehbarer Zeit gern einen PC zulegen. Nichts gegen meine Freundin, aber das Alter geht an niemanden spurlos vorüber (nicht wahr, Uli?).

Michael Banach

(Anm. d. Red.: Wie alt ist Deine Freundin denn? Meinst Du, wenn sie zu alt werden, sollte man sie abstoßen, oder wie? Laß das mal keine Frauenrechtlerin hören! Oder wie meintest Du das?)

(...) Welchen PC-Prozessor hälst du für den schnellsten? Übrigens, tausch Dein cooles Leder-Outfit mal gegen eine grüne Cordhose, einen braunen Rentierpullover und eine modische Nickelbrille! Du wirst intelligenter aussehen!

Mr. Treegarden

(Anm. d. Red.: Aber das trage ich doch immer. Kennt Ihr nicht mein Foto? Wie, ist das hier etwa nicht 'Forbes'? Ach, wickel Dir doch eine Socke ums Ohr!)

P.P.P.P.P.S.: Hängt Christian Zimmermann! Na ok, hängen muß man ihn nicht, aber wie kannst Du, Uli, ihm so höflich antworten? Soll er doch MS-DOS lesen!

TSW

(Anm. d. Red.: Ihr wißt doch, daß ich ein höflicher Mensch bin und sogar Leuten wie Dir, der Du Dich DSW, äh, TSW nennst, eine kluge Antwort auf jede noch so hoffnungslose Frage, was oftmals die Grenzen des guten Geschmacks, der Niederlande und aller Kollegen Geduld und wenn Dich das jetzt verwirrt hat, bist Du nicht allein.)

gefährlich und vor allem zuverlässiger. Also haben wir beschlossen, darauf umzusteigen. Wenn's also beim Nachbarn zischt und qualmt, dann wißt Ihr, daß ein Leben ohne ASM einfach unmöglich ist (oder so). Weißt Du, was wir gar nicht mögen? Wenn Leute ASM-Einsteigern das Leben schwermachen und den Checkpoint beseitigen wollen. Ich glaube, ich werde mit, Deinen Namen mal notieren, nur für den Fall, daß mal eine Feuerlöscherbombe oder eine Granate, und sei es nur eine ganz kleine, übrig ist.
Und das mit dem Konsolenteil find' ich ja völlig unsozial von Dir, weißt Du, also echt, ne?
Aber werden wir produktiv.
1.) das 'A' steht nicht für 'alternativ', sondern für 'Anarchie'. Kannst ja mal im Lexikon nachschauen, was das bedeutet. Den gesamten Hintergrund der Geschichte bildet der Bericht in ASM 2/93, S. 14. Nichts weiter. Keinerlei politische oder wie auch immer geartete Motivation. Ja?
2.) Erstens mal wird nicht jeder Tip abgedruckt, der hier eintrudelt. Vielleicht hatten wir auch noch mehr BT-Einsendungen, und eine andere wurde bevorzugt, weil sie für uns einfacher umzusetzen war. Eine Grundregel hier: Je weniger Arbeit der gebeugte Redakteur mit der Arbeit eines Freien hat, um sie zur Druckreife zu bringen, desto bessere Chancen hat der Freie, dies auch weiterhin zu bleiben, und nicht dem Freien-Arbeitsmarkt zugeführt zu werden. Ist doch völlig logisch, oder? Und wenn wir jedermann, der uns jemals einen Fitzel Papier geschickt hat, eine Antwort schreiben wollten, wäre a) ASM niemals so alt geworden wie sie ist, b) der Verlag pleite, c) sämtliche Redakteure pleite, d) die Post aus allen Nähten geplatzt, e) John F. Kennedy (Gott hab ihn selig) kein Berliner, sondern ein Doughnut. Ansonsten lies gefälligst das 'How to play', Du Farzkrinkelhonk!
3.) Ok, ich erklär' Dir wie man programmiert, wenn Du mir erklärst, wie man mechanische Armbanduhren aus Kartoffelstücken baut. Wenn Du aber so fragst, würde ich Dir erst einmal etwas Lektüre zur Funktionsweise von Computern empfehlen. Wenn Du dann noch einen Nerv hast, findest Du Dich schon durch. Club-Adressen findest Du auf den Seiten mit der Insel hinten im Heft.)

"TD-Fragen"

In der 1/93 schriebst Du etwas von '...ein paar Scheiben, die Deines Erachtens jeder haben sollte...'. Unter anderem auch Canyon Dreams von Tangerine-Dream (yeah!)! Da ich ein großer Fan von dieser Gruppe, zumindest seit dem Film 'Near Dark' (Die Nacht hat Ihren Preis), bin und viele "Best of..."-CDs habe, würde ich Dich gern etwas fragen:
1) Wie heißen die Titel auf Canyon Dreams genau?
2) Welche Richtung sind sie? So wie z.B. Logos oder Meditations-Musik wie z.B. Ricochet oder fetzige E-Gitarren Musik, wie Near Dark? Oder ganz anders?
Weiters hätte ich noch ein paar Fragen:
3) Kann man Euch auch Amiga-ASCII-Files schicken?
4) Lebt meine Oma noch? (...)

Baal

(Anm. d. Red.: 1. Da müßte ich erst nachsehen. Jedenfalls befindet sich meines Wissens kein einziges Stück der Scheibe auf irgendeiner 'Best of'-Geschichte. Sowieso ist das Ding bei irgendeinem amerikanischen Label ('Miramar') erschienen. Warum weiß ich nicht, aber ich verfolge die ganze Geschichte nicht so ganz genau.
2. Weder noch. Für die Produktion der Scheibe hat man sich 1991 nochmal Chris Franke beiseite genommen. Das bedeutet: Neue Synthies, älter anmutender Stil, aber echt klasse, das Ding. Eines der schönsten Themen, das TD je (neben jenem auf der 'White Eagle', versteht sich) zu Gehör gebracht haben, befindet sich m.E. auf genau dieser Scheibe.
Nur für Dich noch ein paar m.E. empfehlenswerte TDs: Exit, Stra-

tosfear, White Eagle, Le Parc, Livemiles, sowie Cyclone und Tyger (na ja, über den Gesang kann man sich streiten). Die ganz neuen Scheiben sind stellenweise etwas dünn, brachten dafür aber in Amerika bestimmt viel Geld ein. So ist das eben.
3. Klar. Die richtige Frage hätte aber lauten müssen "Was macht Ihr mit Amiga-ASCII-Files, die man Euch schickt?"
4. Weiß ich nicht. Meine lebt noch.
5. An alle Leser, die sich über diese private Musikstunde ärgern: Ist mir doch völlig egal! Was kann ich dafür, daß Euer Geschmack sich derart fehlentwickelt hat?)

"Unumstritten"

(...) Für mich seid Ihr die unumstrittene Nr.1 auf dem Gebiet der Software-Zeitschriften, und ich konnte in den letzten Jahren eine positive Entwicklung Eurer Zeitschrift beobachten, was die meisten Punkte betrifft. Zu dieser Entwicklung wollte ich nun meinen Senf dazugeben: Positiv zu erwähnen sind auf jeden Fall die Testberichte und deren Gliederungen und Einteilung (Action, Adventure usw.). Zu den Berichten ist auch zu sagen, daß ich besonders gut finde, daß jetzt auch mehr Bildschirmfotos abgedruckt werden. Wichtig finde ich in der ASM die Rubriken Konvertierungen, Secret Service (äußerst hilfreich), die Game Boy-Corner (wahrscheinlich weil ich selbst einen besitze...) und die Previews (mit denen weiß man immer, was los ist). In diesen Rubriken solltet Ihr unbedingt so weitermachen wie bisher! Nicht so gut finde ich die Poster (die Idee ist schon gut, aber die Motive... na ja!), die Postkarten (die Karten zu den Computerspielen fand ich besser, die haben sich nämlich ziemlich gut auf den Diskettenhüllen gemacht).

Jens B.

(Anm. d. Red.: Am besten wird es sein, wir drucken ein Poster einfach mal weiß, und jeder kann sich draufmalen, was er gerne hätte. Das schönste Leserposter schreddern wir dann feierlich in der Redaktion. Oder noch besser: Wir werfen die Kleinanzeigen raus und drucken stattdessen acht linierte Seiten mit der Kopfzeile 'Raum für eigene Notizen'.
Die Karten machen sich auch heute noch gut auf Diskettenhüllen. So gesehen ist der einzige Unterschied, daß früher die Spieltitel auf den Karten standen, wir heute aber das reine Motiv verwenden.)

"Fremdgänger"

Normalerweise kaufe ich ja die xxxxx oder die yyyyy. Zum einen, da sie billiger sind; zum anderen, weil sie nicht so viel kosten. Aber neulich bin ich fremdgegangen und bat den Verkäufer, mir eine dieser Zeitschriften auszuhändigen, die mit 'A' anfangen und mit 'B' enden (...) (War ein Scherz - ich meine natürlich 'M'.) Und guck einer staun, die 7,50 DM, incl. Mehrwertsteuer, waren nicht zuviel verlangt. Tolles Cover, tolle Previews, tolle Screenshots, toller Sound!??
Kurzum: eine Zeitschrift, die bisher dagewesene in den Schatten stellt. So gut, daß ich beim Schmökern vergessen habe, den guten alten Compi anzutreten (...)
Aber spätestens ab Seite 125 wurde ich stutzig. Wurde doch mein Auge von einem zehnseitigen Konsolenpart beleidigt, der zudem auch noch in einem satten Schleimgelb abgefaßt war. Igittigitt. But nobody is perfect (mal vom 'General' abgesehen), und so habe ich noch einmal alle Hühneraugen zugedrückt (2 Alpenbesteigungen später) und der Zeitschrift das Prädikat 'ASM-Hit' verliehen. (...)

Domlo

(Anm. d. Red.: Oh danke, sehr gnädig. So eine Konsole hat aber durchaus auch was. Ich selbst besitze... na, mindestens zwei und bin recht zufrieden, denn ebenfalls hier gibt es interessante News und gute Software. Na, und außerdem & überhaupt.)



Peter Thierolf

Ankunft auf dieser Welt am 21.3.1969 in Darmstadt. Schule (bäh) in Langen mit dem krönenden (?) Abitur 1988. Mit Kleinstcomputern angefangen (1983), dann C 64. Erstes veröffentlichtes Spiel 1987 über Rainbow Arts. Bundeswehr, danach drei Semester E-Technik studiert (langweil...), 1991 mit Chris Hülsbeck und Frank Matzke A.U.D.I.O.S Entertainment gegründet.

1 Welchen Hobbies gehst Du nach? Kino, Laserdisc, Reisen (komme viel zu selten dazu), Skifahren
Welchen sicherlich nicht? Briefmarken sammeln, Sonnenanbeten

2 Welche Spiele magst Du? R-Type, Street Fighter II, Super Mario Kart, Final Fantasy II, alles mit dichter Atmo
Welche nicht? (Fast) alle deutschen Titel, schlechte Filmlizenztitel

3 Was liest Du? SF & Fantasie, Bücher über Erde, Universum, Materie und Entstehung der Zeit
Was nicht? Konsalik & Co.

4 Welche Musik hörst Du am liebsten? Monumental-Pop/Rock (Frankie goes to Hollywood, Propaganda), Charts rauf & runter
Was schaltest Du ab? Death-/Thrashmetal, Schlager

5 Welche Filme? Green fried tomatoes, die Top Ten der Box Office außer 'Batman' (würg)
Was steht im Giftschrank? Alle französischen Filme außer 'Im Rausch der Tiefe'

6 Was ist die bedeutendste Leistung der Menschheit? Marktwirtschaft
Was ist ihre größte Schandtat? Marktwirtschaft

7 Was, ganz allgemein, magst Du? Frauen, Geld & große Autos
Was nicht? Ausländerhaß, Gewalt & kleine Autos

Bazar

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA
SOUNDTRACK-CD!!



Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack von Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke nicht nur von Chris.

nur 24,95

Bitte Bestellkarte benutzen!

Chris Hülsbecks To be on top

72:40 min. neuer Musik von Chris Hülsbeck auf CD!

nur **29,95**

PC Flugi-Pack

Enthält Flight of the Intruder, Jump Jet & Strike Force. PC nur 3,5"

nur **99,-**

PC-Sound-Pack 2

enthält: MACS Opera (Soundtool) & Circus Attractions

nur **149,-**

Top-Angebot!

PC-Sound-Pack 1



enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktiv-boxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

nur **249,-**

CD-Rom-Power-Pack

Monster Business

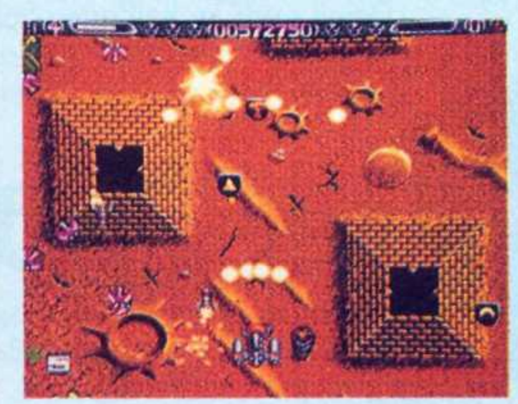


Das erste Release von Marc Rosochas 'Eclipse'-Label und gleichzeitig ein Jump& Run mit den Fun-Effekt... Bei uns für Amiga und alle Atari-ST-Modelle erhältlich.

nur **29,95**

Der Action-Hammer!

Lethal Excess

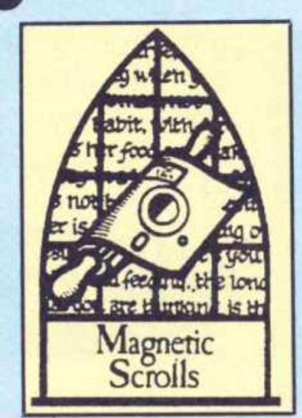


Der 'Wings of Death'-Nachfolger – mit feinster Technik und irrem Sound. Auf Amiga mit siebenstimmiger Titelmusik! Erhältlich für Amiga & ST

nur **29,95**

Mega-Klassiker

Magnetic Scrolls Collection



Enthält drei der besten Adventures aller Zeiten: Fish, Corruption & Guild of Thieves PC CD-ROM

nur **49,95**

Absolute Klassiker!

Virgin-Pack



Für Einsteiger unentbehrlich, für alte Hasen ein Super-Angebot!
PC: Realms (3,5") & Supremacy (5,25")

nur **49,95**

Unser letztes Wort!

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

Block Out (Amiga, Atari ST, PC 5,25") **49,95**
Super Off Road (Amiga, C64) **49,95**
Masterblazer (PC 3,5"/5,25", Atari ST) **24,95**
Turrican (ST) **19,95**
Ultima V (C64) **49,95**
M.U.D.S (PC 3,5"/5,25") **24,95**
Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) **25,–**

Super-Angebot

Maximum-Pack



Enthält SWIV, St. Dragon, Turrican 2 & Night Shift. Der Hammer! Erhältlich für Amiga.

nur **29,95**

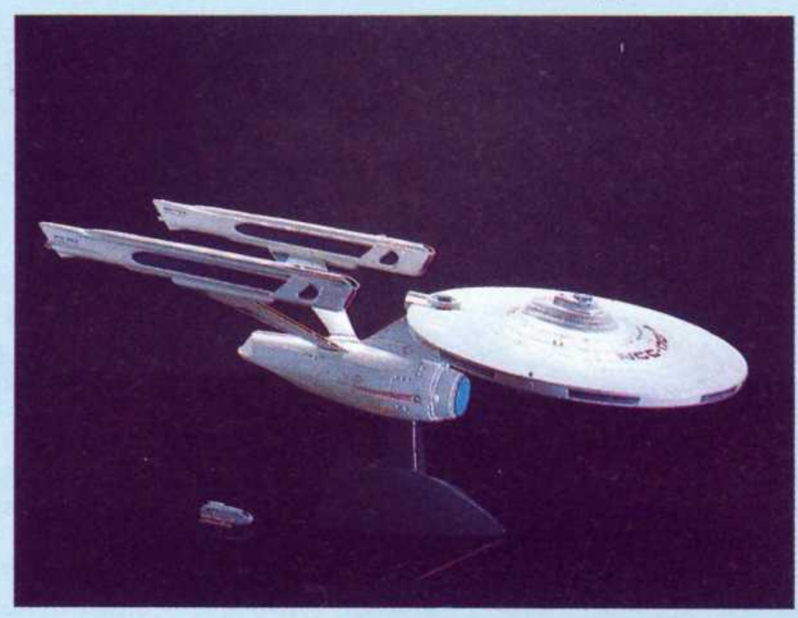
Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-902

Bazar

NCC-1701-A fürs Regal

U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!

Super-Multinorm

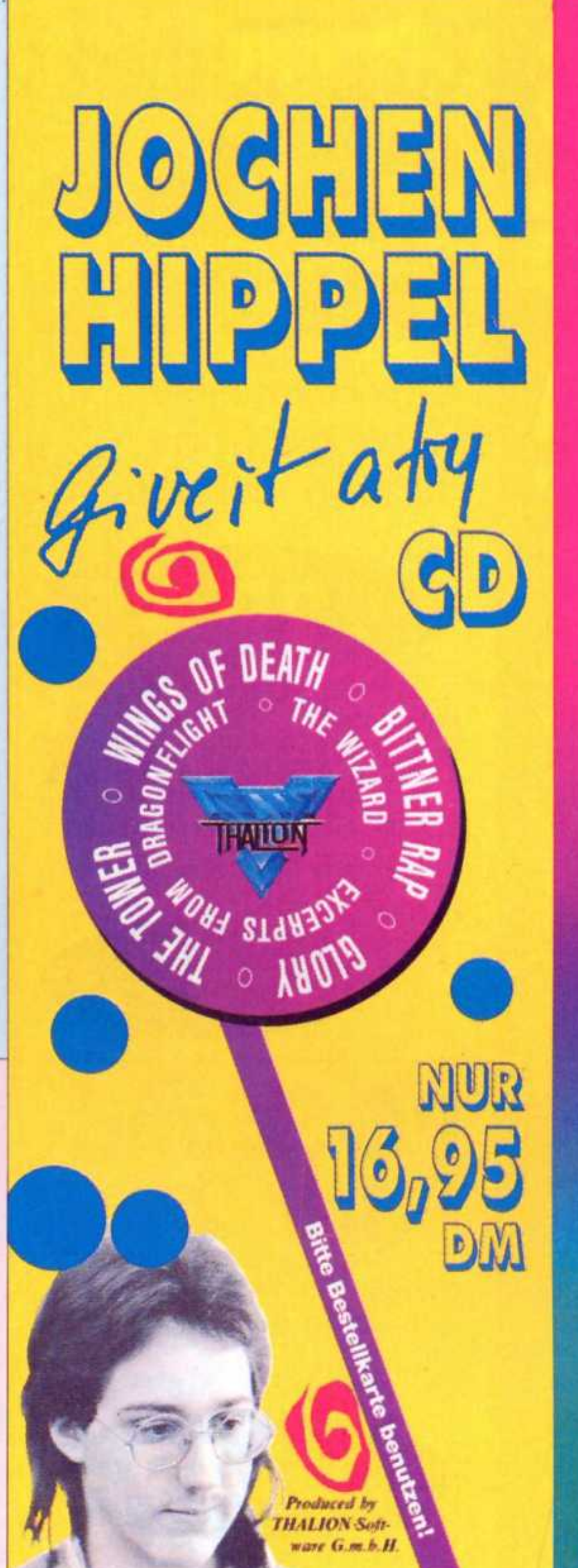
Joyboard Maverick 1

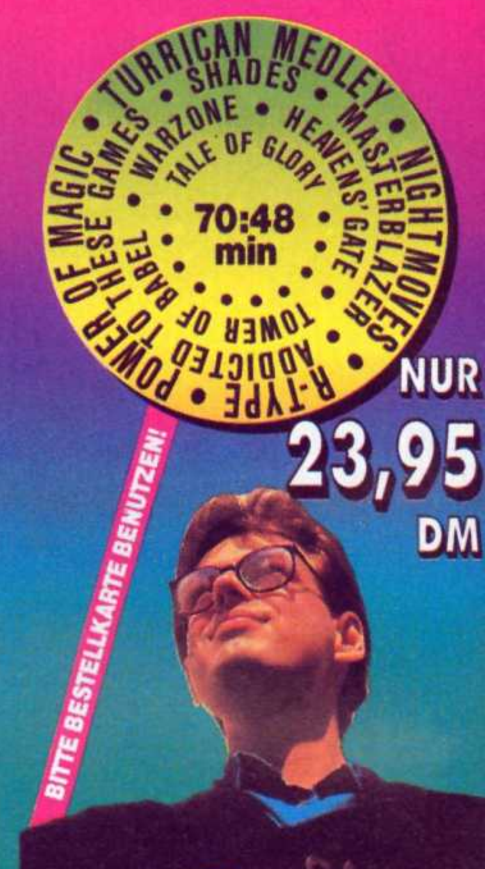


Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc.

nur **39,95**

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)





Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt



Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur **28,95**

Hip, cool & froody!

Factor-5-Shirt



Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!

nur **26,95**

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt



Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**

Electronic Arts - das Shirt

EA-Shirt



Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Bazar

Fantasy-Hit-Collection

Hits am laufenden Meter



Enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

nur **69,95**

Lexicross

Das Super-Quiz



Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**

Elvira II - Jaws of Cerberus



Nach dem Erfolg des ersten Elvira-Adventures war dieser Hammer schon vorprogrammiert! PC 3,5"

nur **29,95**

Kick Off 2-Pack

Fußball-Freude



Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders. Amiga

nur **59,95**

Wing Commander
& Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hits zum Kompaktpreis



Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit. PC (5,25")

nur **89,-**

Amiga-Top-Hit-Pack

Max-Wert bei Mini-Preis



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns: (Amiga)

nur **69,95**

Lucasfilm-Koffer

Der Renner!

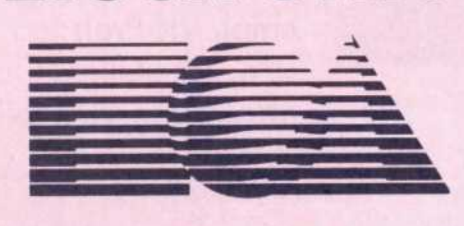


Enthält: Monkey Island I, Zak McKracken, Loom sowie das Top Secret Hint Book und einen Monkey Island 2-Aufkleber! Amiga & PC 3,5"

nur **99,-**

Electronic Arts-Pack

Spiele mit Tiefgang



ELECTRONIC ARTS®

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

Chart Attack

Vier Games, ein Preis

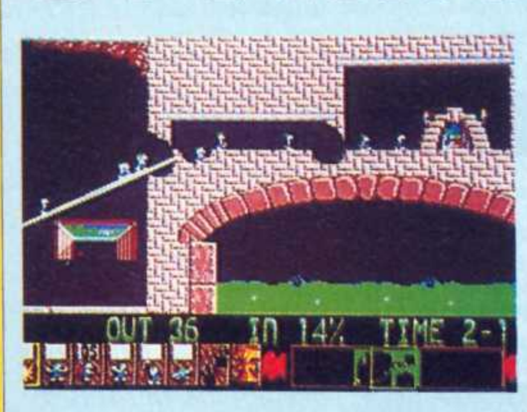


Enthält: Lotus Turbo Challenge, James Pond, Venus & Ghouls 'n' Ghosts

Amiga nur **49,95**

C64 nur **19,95**

ST-Action-Pack



Enthält: Lethal Excess, Turrican & Monster Business. ST-User gehen nicht ohne aus dem Haus!

nur **69,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-902

RISKY WOODS (PC)



▲ **Hetzjagd mit Knochenmännern**

Test in: ASM 8/92 (Amiga) Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Hersteller.

Finstere Wälder voller Gerippe, Flugdrachen und tödlicher Fallen. Der Tummelplatz eines bösen Zauberers, der die braven Mönche eines abgelegenen Klosters samt und sonders in Stein verwandelt hat. Doch der Böse hat die Rechnung ohne den Novizen der Mönche gemacht; der ist ein durchtrainierter Typ, dem kein Gehölz zu dunkel, kein Monster zu stark und keine Hintergrundstory zu abgedroschen ist. In der PC-Version des hektischen Actionhüpfers fällt zuerst die Grafik auf, die VGA-mäßig aufgepeppt wurde, danach wendet sich des Betrachters Ohr dem gefälligen Sound zu, und schlußendlich wird er des wenig originellen Spielprinzips gewahr, das hinter Risky Woods steckt. Fazit: Durchschnittliches Spielvergnügen mit einigen ziemlich unfairen Stellen! ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLND«

THE COOL CROCTWINS (C-64)



▲ **Es läßt uns kalt...**

Test in: ASM 11/92 (Amiga), empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Microïds, Frankreich, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Die PC-Version des Jump & Runs schneidet bei den 16Bit-Versionen am schlechtesten ab. Vor allem die Ruckel-Grafik sorgt schnell für getrübten Spielspaß, obgleich man solches schon schlimmer gesehen hat. Was den Sound angeht, so beschränkt sich das Ganze auf ein paar FX und so - kein Vergleich mit dem Wahnsinns-Sound auf Amiga. Da trösten einen auch nicht mehr der gewohnt gute Spielablauf und die (im Großen und Ganzen aber schlechter in Szene gesetzte) Fähigkeiten der Spielfigur, die die Bewertungsnote zu meinem persönlichen Bedauern denn doch noch vor dem 'Aus' retteten. Und da es für PC bekanntlich (zum Teil sehr gute) Lauf-und Hüpf-Spielchen in der Shareware gibt, solltet Ihr auf den Kauf dieses Games am besten verzichten. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ROBOCOP 3 (PC)



▲ **Peng! Du bist tot!**

Test in: ASM 3/92, Hardware: 286/16 VGA, 5 MB auf Platte, unterst. AdLib, Roland, Maus, Analog-Stick, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Hersteller.

Auch auf dem PC sorgt Robocop nun für Ruhe und Ordnung in good old Detroit. Böse Punker-Banden terrorisieren die Bevölkerung und verhindern den Bau von Delta-City. Mit wahrhaft eiserner Hand soll nun der Cyborg unter den Verbrechern aufräumen. Wahlweise könnt Ihr den ganzen (hier offiziell noch nicht erhältlichen) Film nachspielen oder einzelne Missionen ausführen, die zu Fuß, im Auto oder in der Luft zu bestehen sind. Ähnlich wie beim Amiga-Original begeistert das Ocean-Game mit schicker 3D-Grafik und flottem Sound. Leider wurden auch die spielerischen Mängel mitübernommen, da ein Spiel mit lediglich fünf verschiedenen Missionen alles andere als abendfüllend ist. Wer das Game dennoch unbedingt haben will, sollte sich beeilen, bevor die BPjS... ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

NICKY BOOM (ATARI ST)



▲ **Leider etwas daneben**

Test in: ASM 11/92 (Amiga), empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Microïds, Frankreich, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Daß ein Game auf dem Amiga einen Hitstern bekommt, heißt noch lange nicht dasselbe für den ST. Das wird bei Nicky Boom besonders deutlich, denn im Vergleich zur 16Bit-Schwester hat das Jump & Run erheblich abgespeckt. Der Sound ist deutlich schwächer, die grafische Gestaltung hingegen ist okay. Aber das Scrolling... die einzelnen Bildschirme werden hin- und hergeschaltet, und jedesmal wartet die Spielfigur solange, bis der nächste Screen steht. Das dauert zwar nur ein bis zwei Sekunden, ist aber auf Dauer ziemlich lästig - von Spielfluß kann wohl keine Rede mehr sein. Folge: Die Motivation sinkt, und mit ihr die Gesamtnote, die summa summarum nur noch "zufriedenstellend" lauten kann. Ein weiteres Zeichen, daß der ST auf das Abstellgleis geschoben wird, wurde hiermit gesetzt. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

HiTech-Träume



CYBERRACE
- PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **PC CD-ROM**, **Amiga**, **Mac**, Hersteller: **Cyberdreams**, USA.

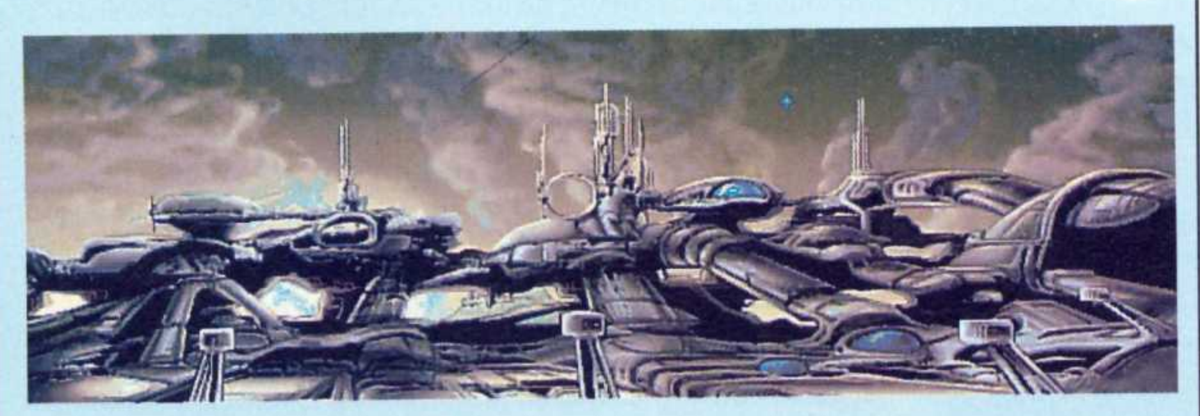
Was ist CYBERRACE? Flugsimulator? Adventure? Actiongame? Rollenspiel? Rennsimulation? Cyber Race hat von jedem Genre etwas abbekommen - und die Mischung ist ziemlich beeindruckend. Bei einem Besuch in den heiligen Hallen von CYBERDREAMS wurde ASM ein tiefer Blick in die Geheimnisse des Games erlaubt.

Die beiden hervorstechendsten Merkmale des futuristischen Spiels sind zum einen die hervorragenden Grafiken, für deren Entwürfe der Designer Syd Mead verantwortlich zeichnet und die von den **Cyberdreams**-Grafikern mit sehr viel Können in 3D-Objekte und -Szenarien umgesetzt wurden. Zum zweiten ist es durch die Verwendung der Voxel-Technik gelungen, realistische Landschaften zu erstellen, die jede Polygon-Grafik in den Schatten stellt. Gerade bei den rasanten Rennszenen, die durch riesige Außenszenarien führen, kommen die Stärken dieser Technik voll zum Tragen. Die für Großrechner entworfene und allgemein zugängliche Technologie wurde bereits in abgespeckter Form (Voxel Space) von *Nova-Logic* für die Hubschraubersimulation *Comanche* verwendet. Cyberdreams variierte und verkleinerte das Gigantoprogramm ebenfalls und paßte es den eigenen Bedürfnissen und denen von **CyberRace** an. Das Ergebnis sind schnelle Grafikroutinen, die in puncto Realismus ihresgleichen suchen. Auch was die Story angeht, wurde geklotzt und nicht gekleckert. Ein volles Filmscript wurde bei Profis in Auftrag gegeben, als Produzent konnte Ari Minasian gewonnen werden, der sich ansonsten mit Music-Videos abgibt. Sein Kommentar: 'Der Umfang von Story und Produktion, die phantastische Action ... Wenn CyberRace ein Film wäre, dann wäre es ein megamäßiger Kassenschlager!' Was an diesem Ausspruch dran ist, werden wir PC-mäßig vielleicht schon im Mai sehen, für die anderen Formate ist der Herbst im Gespräch. ■

Antje Hink



▲ *So klein, und schon so fies*



▲ *Eine hochtechnisierte Außenstation*

Syd Mead - Industrie-Designer

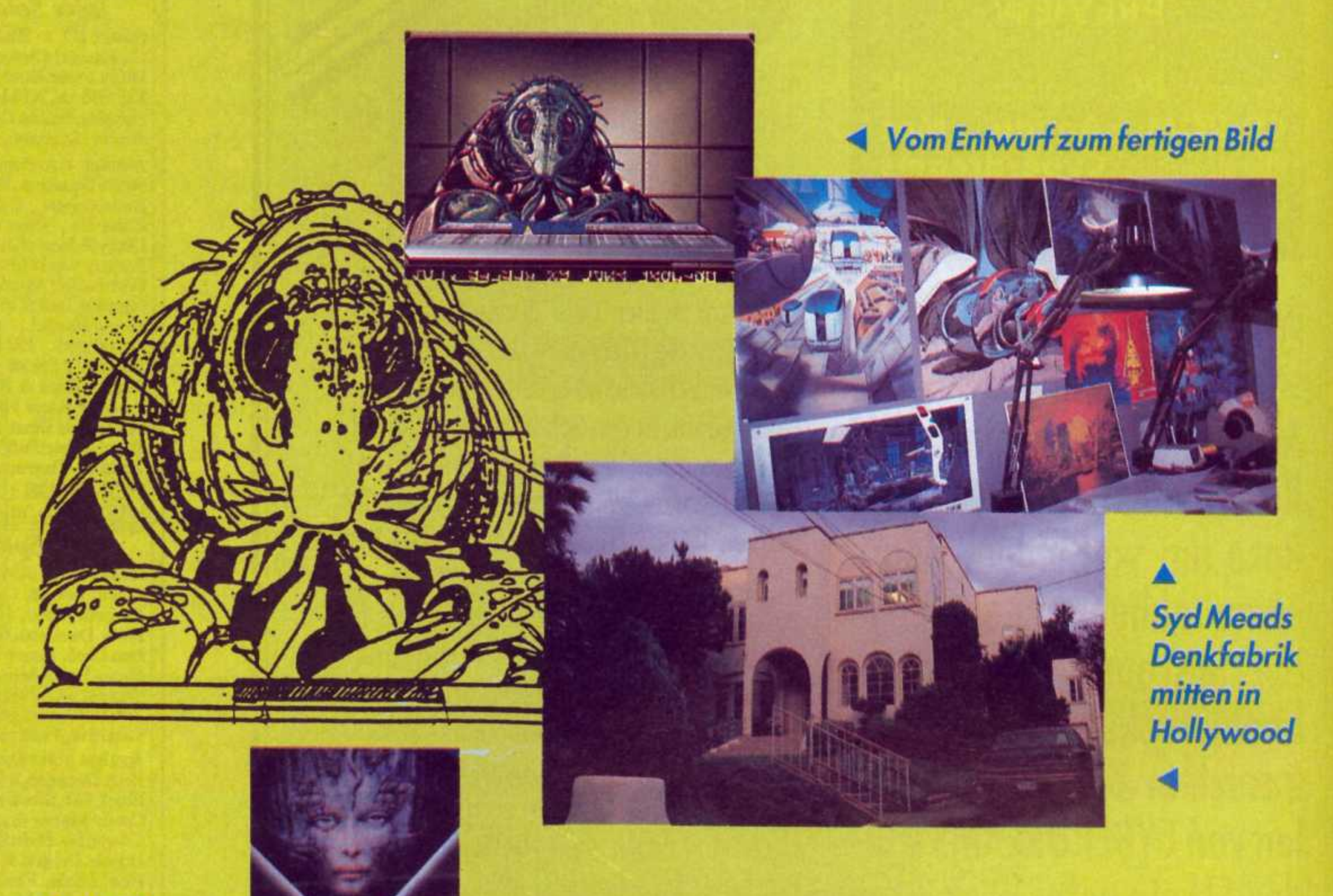


Hollywood, Filmparadies, Wahlheimat vieler Stars. Nicht alle von ihnen erscheinen auf der Leinwand. Einer von denen, die eher im Hintergrund wirken, aber deren Arbeit einen unauslöschlichen Eindruck hinterläßt, ist SYD MEAD, Grafiker und Designer. Auf sein Konto geht auch ein großer Teil des Artwork zum rasanten CYBERRACE. ASM hatte Gelegenheit, den Künstler in seinem Haus in Hollywood zu besuchen.

Von Star-Allüren keine Spur. Ganz locker gibt sich der Mann, der für seine grafischen Arbeiten Gagen einsteckt, von denen die meisten Designer nur träumen können. Eigentlich wollte er ja Auto-Designer werden, aber als ihm nach College-Abschluß und erstem Job bei einer großen Autofirma aufging, daß er hier weniger am Zeichentisch als vielmehr in irgendwelchen Sitzungen seine Zeit zubringen würde, wechselte er umgehend die Stellung. Neben seiner neuen Tätigkeit als Art-Director bei einer Firma in Chicago hatte er dann genügend Zeit, seine ersten Bücher auf den Markt zu bringen. Die Themen? Autos und Lastwagen natürlich.

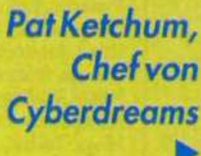
Vom Buch zum Film

Nach neun Jahren hatte Syd aber auch von Chicago die Nase voll - der Sprung in die Selbständigkeit wurde gewagt. Werbung hieß das Zauberwort. Der Trick bei technischen Produkten läge einfach darin, so der Meister, das Ganze so mit einem futuristischen Touch zu verpacken, daß dem Käufer suggeriert wird, dieses Produkt sei seiner Zeit weit voraus und auch in zwanzig Jahren noch topaktuell. Wer Syds Stil kennt, der weiß, daß ihm genau diese HiTech-Szenarien besonders gut liegen.

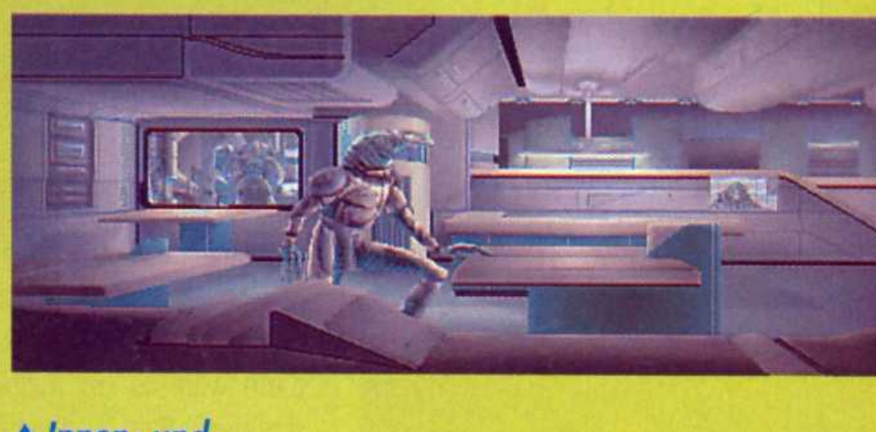


◄ *Vom Entwurf zum fertigen Bild*

▲ *Syd Meads Denkfabrik mitten in Hollywood* ◄



Pat Ketchum, Chef von Cyberdreams ►



▲ *Innen- und ...*



▼ *Ganz schön exotisch*

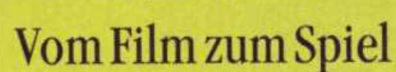
Fünf Jahre später holt ihn seine Vergangenheit ein. John Dykstra, zuständig für Spezialeffekte bei Filmen wie *Star Wars*, hat seine Bücher gesehen und sich den Namen Syd Mead gemerkt. Für das neue Projekt *Startrek* will er ihn nach Hollywood holen, er braucht futuristische Designs. Kein leichtes Stück Arbeit, sagt Syd, denn es sollte ja etwas sein, was zuvor 'noch nie eines Menschen Auge gesehen habe'. Leider ist Syd gerade in Holland, wo er für *Philips* sein kreatives Genie spielen läßt. Also muß alles zwischen Los Angeles und Amsterdam per Fax, Kurier und Luftfracht hin und her geschickt

werden. Dem Resultat hat das jedoch keinen Abbruch getan. Drei Jahre später ist es ein Buch aus dem Verlag *Dragon's Dream*, das Regisseur Ridley Scott in die Hände fällt. *Bladerunner* ist daraufhin Syds zweites Filmprojekt. Weitere Stationen sind *Tron* und *Aliens*.

Dazwischen kommt Patrick Ketchum, der Chef von **Cyberdreams** ins Spiel. Pat befaßte sich bereits damals schon mit Computerspielen, arbeitete zu diesem Zeitpunkt allerdings noch mit Sullivan Bluth *(Dragon's Lair)* zusammen. Auch er hatte Syds Bücher gesehen und wußte, daß er sich mit ihm einen Topgrafiker angeln würde. An den Titel des Games kann sich Syd heute nicht mehr erinnern, nur, daß nach einer der vielen Änderungen der Gamestory seine Entwürfe irgendwie überhaupt nicht mehr zu dem Spiel paßten. Damit interessierte ihn das ganze Projekt nicht mehr und so endete sein erster Ausflug in die Welt der Computerspiele.

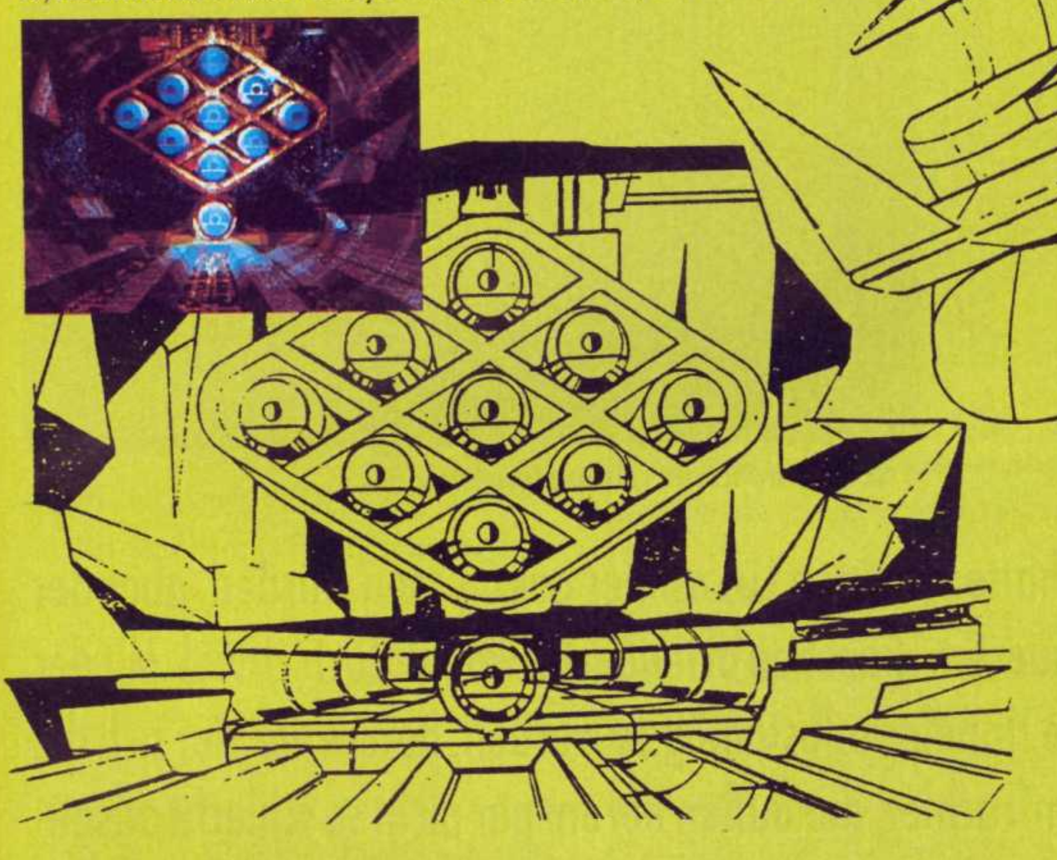
▲ Süße nette Aliens

◀ Ein megastarker Rennleiter

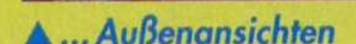


Vom Film zum Spiel

Etwas später, als Pat sich mit Cyberdreams selbständig gemacht hatte, fiel ihm ein Poster von Syd Mead in die Hände, das dieser als Werbung für eine Sportausstellung in Japan gemacht hatte. Das Motiv inspirierte Pat zu einer Sci-Fi-Rennsimulation im Inneren eines riesigen Planeten. Die Idee zu CyberRace war geboren.



◀ Das Cockpit, einmal von Syd, einmal bearbeitet von den Cyberdreams-Grafikern



▲ ... Außenansichten

Nachdem die Story sich vom simplen Rennspiel im Inneren einer Kugel zu einem ausgewachsenen Multi-Genre-Game entwickelt hatte, machte sich Syd daran, die Schauplätze mit einem möglichst außerirdischen Look zu versehen. Dazu passend die abgedrehten Aliens, die das Ganze bevölkern und die ebenfalls seiner Phantasie entsprungen sind. Am liebsten kombiniert er dafür Teile von ganz gewöhnlichen Menschen und Tieren, die in immer neuen Zusammenstellungen immer neue Alien-Varianten erzeugen. Sowas in der Art wie Hundeköpfe mit zebragestreiften Hühnerkörpern auf Alligatorenpranken ... Alles ist erlaubt, genau wie in den klassischen Sagen. Und alles entspricht natürlich Syds Anspruch, daß es biologisch oder mechanisch auch möglich sein muß. Viel Arbeit also, und das Ganze noch nicht einmal zum anerkannten Marktwert, denn das, was die Industrie zahlen kann, liegt weit über den Möglichkeiten einer jungen Software-Firma. Syd tut es, weil ihm die Arbeit Spaß macht, das Projekt genau wie ein Film für ihn eine neue Herausforderung darstellt, und im übrigen meint er: 'Wenn man sich *(beim Film)* als Designer einen Namen machen will, dann muß man halt etwas zurückstecken.' Popularität hat eben ihren Preis und Hollywood immer noch eine starke Anziehungskraft. Und mal ganz ehrlich: Wer träumt nicht davon, seinen Namen mal ganz groß auf einem Poster zu sehen? ■

Antje Hink



▲ In voller Aktion

HighTech-Entwürfe ▶

Odyssee i

WHALES VOYAGE

System: **Amiga** *(mind. 1MB)*, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca.120 DM**, Hersteller: **NEO**, Östereich, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Neuer Planet, neues Handelsglück?*

"Ein Schrotthaufen, dieses Schiff ist ein riesiger Schrotthaufen!" Der Ingenieur war außer sich. Er und seine drei Freunde hatten gewußt, daß sie für die paar Kröten, die sie zusammengespart hatten, keinen Luxusliner bekommen würden, aber der Zustand, den dieses Schiff bei genauerem Hinsehen offenbarte, war einfach zuviel. Mit der Idee im Kopf, als interplanetarische Händler selbständig zu werden, hatten die vier sich die "Whale" zugelegt: Ein älterer Raumfrachter, der außen herum gar nicht so schlecht ausgesehen hatte.



n Weltraum

Als sie das Schiff nach dem Kauf genauer unter die Lupe nahmen, folgte das böse Erwachen. Sie waren regelrecht betrogen worden. Die "Whale" war zwar noch manövrier – fähig, aber die Titulierung des Ingenieurs traf voll und ganz zu: Das Schiff war Schrott.

Nur: Jetzt war das Geld weg, zurück führte kein Weg mehr, und die vier mußten wohl oder übel ihren Plan auch mit einer Rostlaube, wie es die "Whale" war, in die Tat umsetzen.

Die sechs Planeten eines abgelegenen Sonnensystems, die untereinander in einem unsicheren Gleichgewicht aus Abhängikeit, Handel, Unterdrückung und Rebellion stehen, stellen Euer Betätigungsfeld dar. Hier könnt Ihr Eure vier Mannen erproben, sie durch den Weltraum jagen oder sie die Städte und Stationen auf den Planeten erkunden lassen.

Natürlich darf man die Spielfiguren selbst erzeugen, wenn auch etwas anders als gewohnt. Ihr sucht die Eltern der zu generierenden Person aus, bestimmt einen 'Mutationsfaktor' und letztendlich die Schulbildung. Der 'Mutationsfaktor' fällt dabei insofern ins Gewicht, daß das Kind durch Mutation bessere Charaktereigenschaften erhält. Allerdings, je stärker diese Veränderung ist, um so anfälliger wird die Figur gegenüber Krankheiten, die im Spielverlauf auftreten können.

Die sechs Planeten des Systems unterscheiden sich klimatisch und topografisch sehr voneinander. Dementsprechend verschieden sind die Märkte und die Bedürfnisse, die Ihr dort mit Euren Waren zufriedenstellen müßt. Inoid ist zum Beispiel der am weitesten von der Sonne entfernte Planet, bedeckt von einer kilometerdicken Eisschicht, mit Durchschnittstemperaturen, die die irdische Arktis wie eine Sauna erscheinen lassen. Lapis ist genau das gegenteilige Extrem: eine heiße Wüstenwelt, durch die endlose Sandstürme toben. Während Ihr lernt, mit welchen Waren die Märkte der einzelnen Planeten bedient werden müssen, erfahrt Ihr auch mehr über die Bewohner, deren gesellschaftliche Situation und Bedürfnisse. Ehe Ihr Euch verseht, steckt die Crew der "Whale" in einem rätselhaften Abenteuer. Das Pulverfaß der politischen Verbindungen zwischen der Rebellion und der drakonischen Regierung droht zu explodieren, und nur Eure Helden können die Katastrophe verhindern. Fünf stramm mit Rätseln, Geschichten, Labyrinthen, Grafiken und Sound gefüllte Disketten legt uns das junge österreichische Programmiererteam **NEO** hier vor. 'State of the Art'-3D-Dungeons (inclusive Automapping) bringen einen schweren Touch Rollenspiel in die interplanetare Handelssimulation. Beide Spielelemente wurden zu einem runden Ganzen kombiniert, das zueinander paßt. **Whales Voyage** ist kein Rollenspiel mit Handelselementen, auch keine Handelssimulation mit Rollenspielaspekten, vielmehr hat NEO es wirklich geschafft, ein Rollenspiel-Handelsabenteuer zu kreieren. Wer genug hat von abgedroschenen Geschichten, Science Fiction mag und ein Rollenspiel sucht, in dem es keine Zombies und Magiere zu plätten gilt, wird mit Whales Voyage bestens bedient. ■

Heiner Stiller



▲ *Nicht kleckern, sondern klotzen: Auch Spiele kauft man tonnenweise*



▲ *Guten Morgen, Mr. Morgan!*

▼ *Alles klar zur Landung*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Parser/Steuerung	11
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

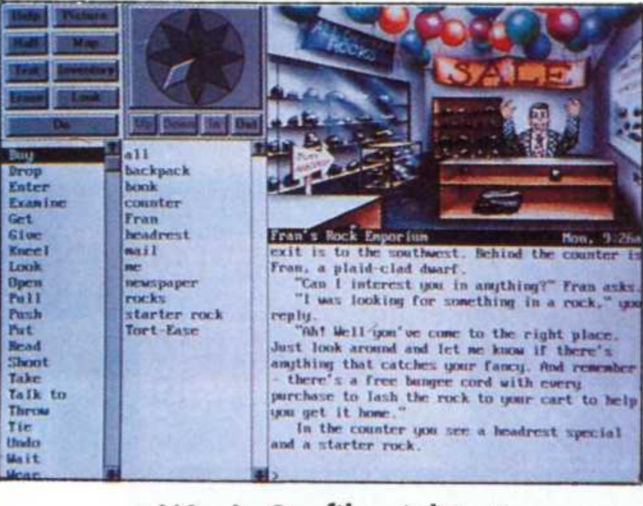
Eric schafft sie alle!

ERIC THE UNREADY

System: **PC** *(EGA, VGA, HDD, Soundblaster, AdLib, Roland, Maus empf.)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Legend Entertainment Company**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Back to Life: Nach den letzten Zuckungen der SPELLCASTING-Serie versucht es LEGEND jetzt mit einem Fantasy-Adventure. Und mit einem Angriff auf das Zwerchfell: Eric heißt der neue Antiheld. Seine Lanze trifft selten ihr Ziel, seine Grobmotorik ist gefürchtet. Und dennoch macht dieser Ritter der Kokusnuß Karriere - als Retter der Prinzessin!

Aber natürlich ist aller Anfang schwer. Nachdem Eric bei einem Duell statt mit dem Schwert durch einen Apfelhagel gewann und tags drauf ein Banquet lichterloh entzündete, hat er sich im Ortsverband der Rittergilde keinen besonders guten Namen gemacht. So muß er zunächst die reinste Dreckarbeit verrichten. Auf einem Bauernhof erwartet ihn die verzauberte Tochter des Agrarproduzenten in Form eines Schweins mit sexy langen Wimpern.



▲ *Wenig Grafik - viel Text*



▲ *Aus der Idylle soll ein modernes Touri-Zentrum werden!*

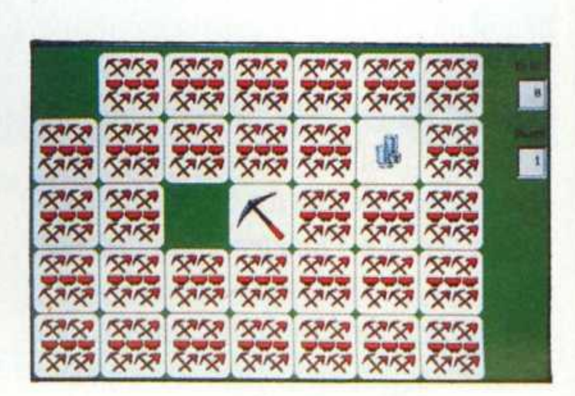
Doch damit nicht genug: Das Schwein findet Eric überhaupt nicht sympathisch und flüchtet in die Kloake des Plumpsklos. Eric fürchtet sich jedoch vor gar nix, steigt in die Brühe hinab und überwindet die Scheu der Sau durch ein paar Tropfen Aphrodisiakum. Das Mädel wird daraufhin tierisch anhänglich und läßt sich vor den Augen des Bauern küssen *("aber keinen Zungenkuß!")*. Der Effekt: keiner. Aber im selben Augenblick erscheint die Tochter im Hofeingang und klärt das Mißverständnis auf - und das Schwein bleibt ein Schwein.

Eric will sich nur noch frustriert die Hände im Stall waschen. Doch als die Kühe sein neu errungenes Parfum riechen, bricht eine Stampede aus. Eric muß flüchten - und landet unversehens in der Kutsche der Prinzessin! Doch natürlich fängt das Abenteuer damit erst richtig an. Denn schon kurze Zeit später wird die Prinzessin gekidnappt. Und Eric erhält endlich seine große Bewährungschance: Er darf sie befreien!

Was Eric nun erwartet, ist wirklich ein starkes Stück. Auf seiner langen Reise begegnet er einschläfernd langweiligen Barden, entdeckt das erste Schloß mit Sat-Schüssel, wird zum Zeugen einer intriganten Verschwörung und trifft den Cousin des Sargverkäufers Stan aus *Monkey Island*. Anleihen dieser Art und Zitate aus anderen Spielen und bekannten Filmen ziehen sich durch das gesamte Spiel und sorgen zuweilen für schallendes Gelächter. Besonders Monty Pythons *Ritter der Kokusnuß* wurde zum reinsten Lachsalven-Festival verarbeitet: Wer kennt nicht die blöden Torwachen mit dem französischen Akzent, die den Sachsen das Angeln beigebracht haben? Oder das aufblasbare Riesenkarnickel?

„Humor auf ganzer Linie. Sprach- und Spielwitz in Vollendung - das ist ERIC THE UNREADY!"

Wer in den Genuß all dieser Scherze kommen will, seien sie nun im Bild oder im Text untergebracht, muß jedoch ein bißchen mehr als das übliche Schulenglisch mitbringen. Man kann **Eric - the Unready** natürlich auch mit einem kleinen Wortschatz durchaus erfolgreich spielen. Ein fast durchgehend moderater Schwierigkeitsgrad trotz der komplexen Handlung machts möglich. Doch den richtigen Schliff hat das Adventure halt in den Texten bekommen.



▲ *Eines von vielen Spielen im Spiel: Memory!*

Grafik-Puristen und Icon-Fans werden ohnehin die Nase rümpfen. Dabei bietet **Eric - the Unready** durchaus kleine, sehr feine Bildchen, eine nette Musik und viele, viele Soundeffekte. Auge und Ohr werden bestens bedient. Und viel wichtiger noch: Der Geist wird mit einem Augenzwinkern herausgefordert. **Eric - the Unready** ist somit ein traumhaft humoriges Adventure für Leute mit Sinn für Feinsinniges. Was will man noch mehr! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Abenteuer im



▲ *Idyllische Oase*

Paquita mit Anhang ▶

Ein sehr schönes Adventure mit durchaus ernstem Hintergrund kommt aus dem Hause SIERRA On-Line. LOST SECRET OF THE RAINFOREST ist der zweite Teil der EcoQuest-Serie und mitten im Amazonasdschungel angesiedelt. Goldgierige Ausbeuter machen dort Tieren, Pflanzen und Menschen das Überleben schwer und die Umwelt unsicher. Die Geschichte dreht sich diesmal um den geheimnisvollen Baum Forest Heart, das Herz des Waldes, ohne den das Leben dort nicht möglich wäre.

LOST SECRET OF THE RAINFOREST

System: **PC**, *(mind. 286/12, VGA, 640 kB, unterst. Thunderboard, Pro Audio Sprectrum, AdLib, Sound Blaster)*, geplant für: **CD-ROM, Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Im Gegensatz zu uns leben die Menschen im Urwald noch völlig naturverbunden und sind auf eine naturbelassene Umwelt total angewiesen. Jeder Eingriff in die Ökologie zerstört wichtige Teile ihres Lebensraumes.

Eine 'Entwicklungs'-Firma, die sich nach der gleichnamigen geheimnisumwitterten Goldstadt Cibola nennt, läßt im Urwald durch Sprengungen rücksichtslos Land roden. Dabei geht der einzige Nachkomme des Leben spendenden Baumes ein, was die Indios verzweifeln läßt und die Eindringlinge nicht weiter stört. Wie skrupellos der Chef dieser Bande ist, merkt man gleich zu Beginn der Story sehr deutlich. Mittels einer 'Geldspende' an den zuständigen Zollbeamten vermeidet er eine gründliche Durchsuchung seines nicht ganz astreinen Gepäcks, pöbelt gleich anschließend einen harmlosen Indio an und macht generell alles runter, was ihm in die Quere kommt. Ein echt netter Typ also ...

Tierisch gut

Wenden wir uns den positiveren Seiten zu. Adam, den Helden dieses Adventures, kennen wir bereits aus **EcoQuest - The Search for Cetus**, als er einen Wal aus einer mehr als mißlichen Lage befreien mußte und dabei sein Talent für Tiersprachen entdeckte. Adam hat's eigentlich sehr gut. Sein Vater ist Wissenschaftler, auf Umweltschutz spezialisiert, und nimmt ihn überall mit hin auf seinen Reisen.

Solange alles gut geht, macht reisen ja auch Spaß. Als die beiden jedoch zusammen mit dem Miesheimer von der Cibola-Company in der Dschungelstadt ankommen, wird ihnen schon kurze Zeit später auf dessen Geheiß das Gepäck geklaut. Adams Vater macht sich auf den Weg zur Polizei, und Adam schläft derweil in einem Boot ein. Zwei Flußotter betätigen sich als natürliche Außenborder und ziehen das Gefährt mitten in den Urwald in die Nähe einer Indiosiedlung. Ganz allein im tiefen Wald macht sich Adam daran, die Einwohner des verlassen scheinenden Dorfes zu finden.

Das erweist sich als nicht ganz einfach, denn erst mal ist ein Baumlabyrinth zu durchqueren, was von stinkenden Vögeln und bissigen Schlangen zunächst erfolgreich verhindert wird. Schafft Adam es jedoch, den Nachwuchs im Nest eines Tucan-Pärchens davor zu bewahren, das Schicksal eines gut durchgebratenen Spiegeleis zu erleiden, gewinnt er zumindest schon einmal das Vertrauen der vielen Vögel, die in diesem Baum wohnen und sich bitter über die weißen Zweibeiner beklagen, die nur Unruhe und Unglück bringen.

ASM HIT

„Regenwald-Dilemma - Nicht nur für Kids“

Regenwald

Trommeln dröhnen durch den Wald

Im Dorf angekommen muß Adam die verschreckten Bewohner aus ihrem Versteck locken. Das geht am besten, indem er sich ein bißchen in der hohen Kunst des Trommelns übt. Und dann ist echt Arbeit angesagt: ein Liebeszauberamulett und einen Schamanen finden, die Zutaten für Bienenstichsalbe besorgen und der Kräutersammlerin zu einem ordentlichen Messer verhelfen.

Wie Ihr seht, sind die Rätsel sehr abwechslungsreich. Die Palette reicht vom Blumenpflücken *(mit dem schönen Duft kann ein anderer, nicht gerade betörender Geruch überdeckt werden)* über geschicktes Versteckspielen *(Adam will trotz Bewachung die wenigen noch überlebenden seltenen Vögel in ihren Käfigen nicht auch noch eingehen lassen)* bis zu Denkspielchen, wo die Verse des schwarzen Panthers entschlüsselt werden müssen. Die Puzzles sind zwar manchmal etwas weit hergeholt, wer jedoch ein bißchen seine Phantasie spielen läßt, der dürfte auch die härtesten Nüsse bald geknackt haben.

Böse Patzer? - Null!

Die Steuerung läuft in bewährter Click-Manier mit Icons ab. Wichtig ist vor allem, sich mit den vielen im Spiel vorkommenden Charakteren zu unterhalten, da so nicht nur wichtige Hinweise, sondern auch Wissenswertes über den Regenwald zu erfahren ist. Und vor allem: Redet mit allen Tieren, die Euch vor Augen kommen. Sie sind Eure Hauptinformationsquellen.



Ein tolles Feature ist in diesem Zusammenhang auch der 'Ecorder', ein Minirecorder im GameBoy-Format, den Adam gleich zu Anfang von seinem Vater geschenkt bekommt. Fahrt mit dem Icon dieses Geräts über den Bildschirm und drückt die 'Aufnahmetaste', sobald sich der Ecorder rosa verfärbt. Dann könnt Ihr jederzeit interessante und wichtige Fakten über Tiere, Pflanzen, Leute, Umweltsünden und Kulturen abrufen.

Grafisch und soundmäßig hat sich Sierra bei *Rainforest* eine Menge Mühe gegeben. Da paßt alles prima zusammen, selbst die Musik wird nie lästig, sondern fängt die Atmosphäre des Spiels perfekt ein. Ob Ihr nun Verbrechern ein Schnippchen schlagt, Eurer Fledermausfreundin Paquita aus der Patsche helft oder einer Seeschlange ein Schlafliedchen pfeift: Immer geht es bunt und spannend zu, und das in Bälde auch in deutsch. Adventureprofis mögen zwar einwenden, daß die Puzzles für sie zu einfach seien, aber warum haben sie die letzten Geheimnisse des Regenwaldes dann trotzdem bis zum Ende erkundet??? ■

Antje Hink



▲ ***Ein freundlicher Empfang im Regenwald***

▲ ***Kein Pleitegeier...***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Höhere Sphären

CYBER SPACE - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Empire Software**, England.

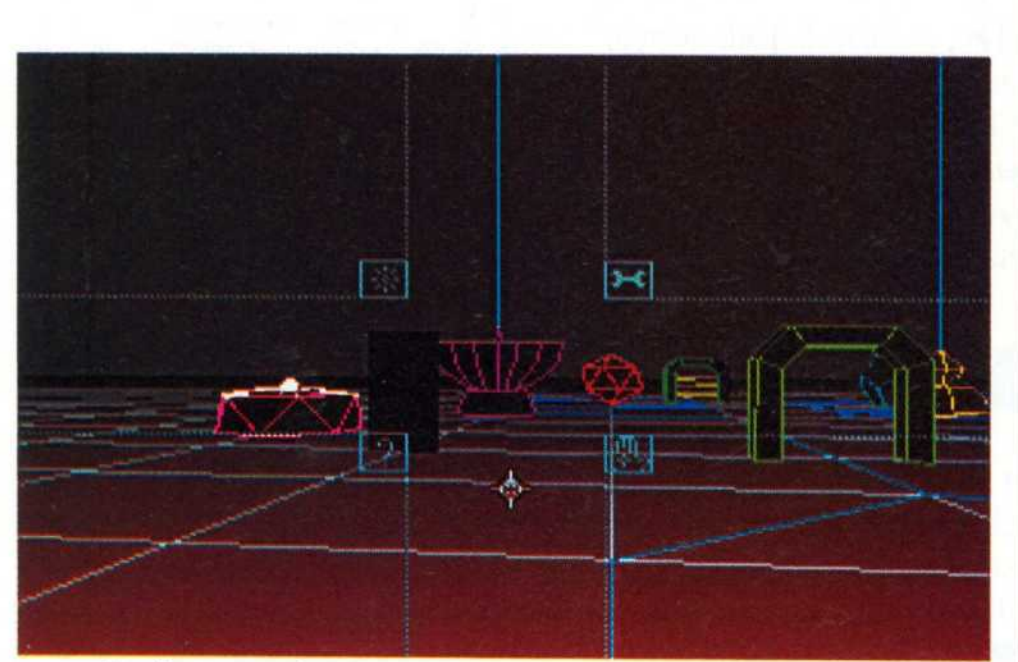
Es wird ernst. Virtual Reality soll nun Einzug in unser tägliches Leben am Computer halten. Das zumindest hat sich EMPIRE SOFTWARE mit dem Sci-Fi-Rollenspiel CYBER SPACE vorgenommen.

Als Hintergrund dienen die Storys von **Iron Crown Enterprises**. Deren papiergebundenes Rollenspiel **CyberSpace** bildet das Rückgrat des CyberPunk-Universums von **Empire Softwares** neuestem Werk. Ob in der 'realen' Welt oder im Cyberspace: Grafisch unterscheidet sich das Game schon mal ganz gehörig von den Rollenspielen, wie wir sie normalerweise über den Bildschirm flimmern sehen. Eine riesige dicht bevölkerte Stadt bietet viel Gelegenheit zu Gesprächen, im Inneren von Gebäuden gibt es reichlich Möglichkeiten für den geübten Einbrecher und im Cyberspace schließlich verschönert Abstraktes den Screen. Eine vereinfachte Benutzerführung soll das Spiel anwenderfreundlich und schnell erlernbar machen. Alle nötigen Informationen wie Inventory oder benutzte Gegenstände erscheinen mit auf dem HUD (Head Up Display) in insgesamt vier Informationsfeldern. Je nach Lust und Laune können die auch abgeschaltet werden. Angesiedelt in San Francisco im Jahre 2090, wirft die Story einen ziemlich düsteren Ausblick auf die zukünftige Welt. Ihr dürft Euch mitten in die Auseinandersetzungen zwischen den allgegenwärtigen Megakonzernen und den Straßengangs katapultieren. Von muskelbepackten Punks bis Netheads, die sich in die Computernetze einstöpseln und in einer völlig abgedrehten 'Welt' herumdüsen, könnt Ihr Eure Charaktere aufbauen. Eine extra für dieses Spiel entwickelte Games Engine soll das richtige CyberPunk-Feeling vermitteln. Noch ist das Ganze ziemlich im Rohzustand, aber bereits in zwei Monaten dürfen wir uns, wenn alles klappt, auf den Weg durch die Innereien der Stadt und der Computer machen. ■

ab



▲ *Ein Schwätzchen gefällig?*

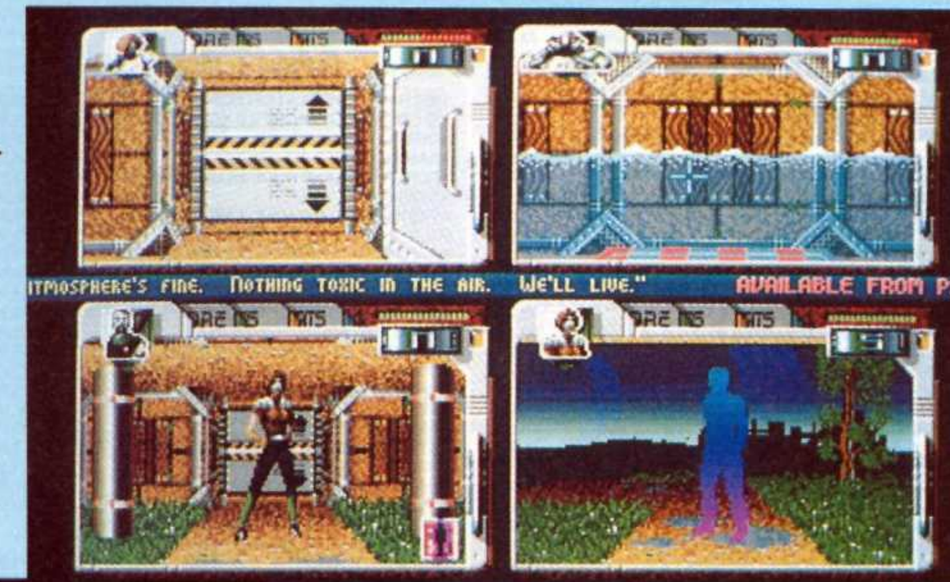


▲ *Auf Achse im Cyberspace*

Galaktische Söldner

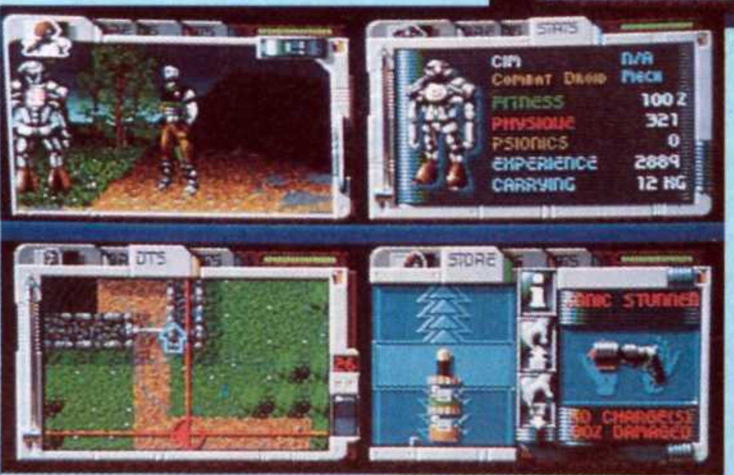
Hired Guns

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, Hersteller: **DMA Design/Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.



Unter und über Wasser geht es durch die Dungeons ▶

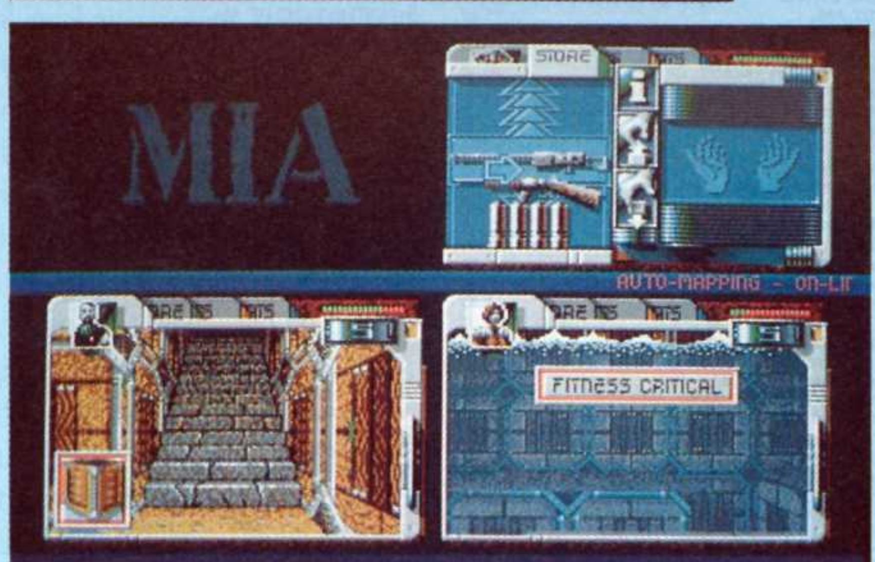
Die Karte (links unten) ▼ *sorgt für Überblick*



Rollenspieler, hebt schon mal Euer Kleingeld auf, denn bald wird ein neues Zeitalter eingeläutet. Von Psygnosis/DMA-Design - Ihr wißt schon, die mit den Lemmingen - kommt das ultimative Science-Fiction-Rollenspiel der ganz anderen Sorte.

Normalerweise soll man sich ja mit Vorschußlorbeeren zurückhalten, aber die erste spielbare Demo von Hired Guns überzeugt. Der Clou an diesem Game ist, daß man die vier Charaktere entweder getrennt steuern kann oder zu zweit am Rechner sitzt und jeder zwei Charaktere steuert, oder man spielt gar - ganz toll - zu viert und jeder übernimmt einen Charakter. Ist das nichts?

Aber es kommt noch besser. Die Dungeons sind nicht nur mit Rätseln und Feinden gespickt, sondern auch noch mit einer 3D-Sokoban-Variante bestückt. Dikke Kisten durch schmale Gänge zu bugsieren, so etwas kann man nicht allein - da ist Teamwork angesagt. Richtig schwierig wird es dazu, wenn bei dieser Schwerstarbeit noch alle Nase lang fiese Monster auftauchen, die mit Flammenwerfern, Maschinenpistolen, Zappern und Minen zerlegt werden müssen. Zudem gibt es eine Menge Fahrstühle, so daß die ganze Geschichte über mehrere Stockwerke absolut unübersichtlich wird. Und, als wäre das alles nicht genug, warten da auch noch Unterwasserabenteuer, die mangels Atemluft mit einem gewissen Tempo absolviert werden müssen.



▲ *Neu: Alleingänge trotz Party*

Die Bedienung ist komfortabel gelöst. Sozusagen als Karteikasten hat jeder Charakter sein persönliches Menü. Spielsicht, Übersichtskarte, Inventory, Charakterwerte können mit nur einem Mausklick erreicht werden. Wer allein spielt, kann sich seine Party auch zu einer oder zwei Gruppen zusammenstellen. So erspart man es sich, eine längere Wegstrecke mehrmals zu laufen.

Die Grafik entspricht dem derzeitigen Standard und der Sound ist allererste Sahne. Allein der Titeltrack ist CD-reif. Wenn dann noch die Schritte der Party durch die Gänge hallen, Maschinengewehre rattern, Zapper knistern und Flammenwerfer tödliche Stöße fauchen, ist man in der Welt der "Hired Guns" gefangen.

Wer sich an den vierzig Aufträgen nicht aufreiben möchte, der kann sich noch im Duellmodus mit anderen Spielern bekriegen. Die Jungs von DMA-Design sind mit Ihrem Werk aber noch nicht zufrieden. Sie wollen noch mehr Spielvarianten einbauen. Wir warten, also beeilt Euch. ■

Marcus Höfer



▲ *Skeletons: Das Klassiker-Monster (oben rechts)*

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (Mac)



▲ Ein unschlagbares Team

Test in: ASM 6/92, Hardware: II Series, LC, Targa mit mind. 2 MB RAM verfügbar, 10 MB auf Platte, Farbmonitor, Betriebssystem ab 6.07, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: LucasArts, U.S.A., Muster von: Hersteller.

Die 'Apple-Elite' hat zwar ziemlich lange warten müssen, aber jetzt darf auch sie endlich Dr. Jones auf seinen Abenteuern begleiten. Das Warten hat sich gelohnt, denn die Umsetzung braucht sich vor dem PC-Vorbild keinesfalls verstecken: Das Gameplay ist natürlich identisch, auch kommen Grafik und Sound exzellent rüber. Zwar klingt die Musik auf den internen Lautsprechern mancher Modelle nicht unbedingt nach HiFi, aber das läßt sich ja mit einem passenden Adapter schnell beheben. Man kann allen Macs nur eines raten: Sofort zugreifen und das Schicksal von Atlantis selbst in die Hände nehmen! ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	12
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

ASM HIT

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (Amiga)


▲ Endlich hat das Warten ein Ende!

Test in: ASM 6/92 (PC), Hardware: A500, A500+, A1000, A2000, A3000, mind. 1 MB, Maus, 9 MB auf Platte, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: LucasArts, USA, Muster von: Softgold, 4044 Kaarst.

Man mag es ja kaum glauben, aber LucasArts hat es tatsächlich geschafft, Indys atlantische Abenteuer endlich auf den Amiga umzusetzen. Das Werk kommt auf stolzen elf Disketten einher, die Ladezeiten sind gesalzen, aber dafür läßt sich Indy auch ohne größere Probleme auf die Festplatte bannen. Farbmäßig müssen im Vergleich zur PC-Version wie immer Abstriche gemacht werden, kleinere Gegenstände sind dadurch oft schlecht zu erkennen. Das Gameplay ist etwas auf der behäbigen Seite. Positiv ist aber auf jeden Fall anzumerken, daß sich Softgold echt Mühe gegeben hat, eine gute deutsche Übersetzung abzuliefern. Was die Atmosphäre dann jedoch wieder voll den Bach runtergehen läßt sind die ständigen Diskettenwechsel, die Nicht-Festplattenbesitzer mehr als nur ein bißchen nerven können. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

KGB (AMIGA)


▲ Der nette Herr vom KGB

Test in: ASM 11/92 (PC), Hardware: A500, A2000,..., unterst. Festplatte, Maus, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Virgin Games, England, Muster von: Hersteller.

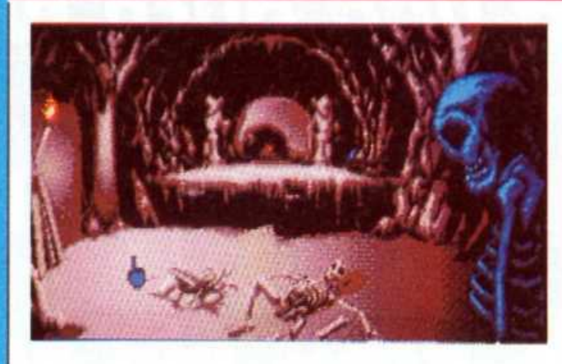
Hey, wow, es gibt doch noch Zeichen und Wunder! Nämlich Software-Hersteller, die es tatsächlich fertigbringen, dem Amiga eine anständige Festplattenversion zu bescheren. Das ist fast wie ein verspätetes Weihnachtsgeschenk. Gut, bei den Farben mußte die Umsetzung etwas Federn lassen, da wirken die Screens manchmal etwas surrealistisch, aber das soll bei dem flüssigen Gameplay des auf fünf Disketten daherkommenden Adventures nicht weiter stören. Die prima Maussteuerung mit dem intelligenten Cursor tut ein Übriges, um den Spielspaß trotz der echt kniffligen Puzzles hochzuhalten. Kein Game für mal eben zwischendurch! ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

WEEN (Atari ST/STE)


▲ Der pfeift auf dem letzten Knochen

Test in: ASM 12/92 (PC), Hardware: 520, 1040, Double Sided, Maus, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Coktel Vision, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Coktel Vision hat das Fantasy-Adventure Ween nicht nur für den Amiga, sondern gleich auch noch für den ST umgesetzt. Auch hier gilt: Im Verhältnis zur PC-Version erscheint auf dem Atari nur ein müder Abklatsch dessen, was die Augen der PCler erfreut. Zieht man jedoch den Amiga zum Vergleich heran, schneidet der Atari gar nicht so schlecht ab. Saubere Bilder, bei denen die geringe Anzahl der Farben nicht übermäßig auffällt. Der Sound ist zwar nicht gerade das Gelbe vom Ei, aber den kann man ja abstellen, wenn er zu sehr stört. Spielerisch läßt das Game bei der starken Story ohnhin nichts zu wünschen übrig, da die Steuerung sich hier merkwürdigerweise besser benimmt als bei der Amiga-Version. Ihr steht auf Adventures? Holt Euch Ween. Etwas Besseres dürfte Euch auf dem Atari so schnell nicht unterkommen. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

ASM HIT

FREDDY PHARKAS, FRONTIER PHARMACIST

System: **PC,** geplant für: **Mac,** Hersteller: **Sierra On-Line,** USA.

Sattelt die Hühner...

... wir reiten ins Erdbeerfeld. Mit andereren Worten: SIERRAs neuestes Adventure ist mal wieder nicht so ganz Ernst zu nehmen. Wen wundert's, kein Geringerer als Larry Laffers Daddy Al Lowe meldet sich mit diesem Game zurück.

Schon die Grafik gibt einen guten Vorgeschmack auf die kommenden Rätselgenüsse. Sie ist auf jeden Fall mindestens so abgedreht wie die Phantasie, die man zur Lösung der sehr abwechslungsreichen Puzzles braucht.



Angesiedelt ist das Ganze in Coarsegold, im guten alten wilden Westen. Das Jahr ist 1880, und so findet man in dem Kaff nicht etwa die heiligen Hallen von Sierra On-Line, sondern Saloons, Barbershops und halt alles, was eine echte Westernstadt so braucht -inclusive fieser Kerle und einem strahlenden Helden: Freddy Pharkas. Freddy hat sich aus dem aktiven Westernleben nach dem Verlust eines Ohrläppchens zurückgezogen und widmet sich statt dessen lieber dem Verkauf von Heilwässerchen in seiner Apotheke. Einziges Andenken an seine wilde Zeit ist ein silbernes Kunstohrläppchen, das ihn auch prompt wieder in Schwierigkeiten bringt. Was jedoch ein echter Held ist, der hat auch im Ruhestand immer eine geladene Knarre unterm Kopfkissen, und so bleibt auch Freddy nicht untätig, wenn ihm ein Unrecht unter die Nase bzw. zu Ohrläppchen kommt. Viele bekannte Persönlichkeiten werden Euch samt toller Westernmusik über den Weg und den Bildschirm laufen. Spätestens wenn sich eine Horde Nager Lemmings-mäßig über eine Klippe stürzt, werdet Ihr wild kichernd unter dem Tisch liegen. Der Trip hatte sich gelohnt, auch wenn die PC-Version möglicherweise und die Mac-Version sicher noch ein paar Tage auf sich warten lassen wird! ■

ab

▲ *Heiße Bräute, coole Typen*

And the W

Wie bei der Oscar-Verleihung gibt es auch bei unserer Umfrage alljährlich einige ganz klare Favoriten, die letztendlich das Rennen machen. Doch Überraschungssieger sind ebenfalls an der Tagesordnung. Das wurde diesmal ganz besonders deutlich.



◄ *Schlägt alles: Indiana Jones IV*

Hätte ich z.B. eine Wette auf das beste Programm des Jahres 1992 abgeschlossen, so wäre mein Einsatz flöten gewesen. Mein "Kandidat" wurde "nur" Zweiter.

Wer sich die Screenshots bereits angeschaut hat, weiß mehr als diejenigen, die die Spannung bei der Auswertung und dem Auszählen der Stimmen nachempfinden wollen, was mit diesem Bericht ein bisserl erreicht werden soll.

Die Zehntausendergrenze haben wir leider auch diesmal nicht gesprengt: 9.345 Umfragebögen gingen bei uns ein, davon waren lediglich 49 ungültige *(weil mehrfach von den gleichen Absendern verschickt)*. Besonders freuten wir uns über die "coolen Sprüche" bei den einzelnen Wertungen und auch über die Briefe, die einige dazulegten. Gelesen haben wir sie alle, nur beantworten. . . knick, knack, Ihr wißt schon *(sorry, Uli, aber das habe ich mir inzwischen so angewöhnt. . .)*.

Same procedure

Genug des Vorgeplänkels, laßt uns nun Ergebnisse seh'n. Das **beste Action-Programm** 1992 wurde - und das war eine Riesenüberraschung, denn es ist ja eigentlich schon etwas älter - wie im Vorjahr **Turrican 2**. Knapp dahinter auf Platz 2 landete **Apidya**, Platz 3 wurde von - Achtung, Achtung - **Wing Commander II** belegt.

Beim **schlechtesten Action-Spiel** erzielte Arnie alias **Terminator II** im Eiltempo den Spitzenrang, gefolgt von **Double Dragon III** und einem Game, das in mir den Wunsch nach einer Axt wachruft, **Space Gun**.

Beim **besten Adventure** war das Ergebnis eindeutiger: Hier landete mit großem Abstand - noch 'ne Überraschung - **Indiana Jones IV** vor **Monkey Island 2**. Wir hätten es umgekehrt getippt - naja. Beide Games hatten vierstellige Ergebnisse, während Platz 3 -**Legend of Kyrandia** nur noch dreistellig zählt.

„Flops waren anno '92 die Adventures Hook, Crime City und The Dark Half"

Sensibler Fußball

Die Wahl des **besten Sportprogramms** fiel stimmenmäßig nicht so prall aus. Viele verzichteten hier auf eine Stimmabgabe. Vielleicht ein Wink mit dem Zaunpfahl für die Hersteller solcher Spiele? Die Sieger: Platz 1 für **Sensible Soccer**, Platz 2 für **Links 386 Pro** und der dritte Platz geht an **Formula One Grand Prix**.

„Die Tops & Flops des Jahres 1992 - Umfrage-Ergebnis voller Überraschungen!!!"

Sportliche Miesmacher waren anno 1992 **European Championship '92**, **Espana '92 - The Games** und **Carl Lewis Challenge**.

Bei den **besten Strategiespielen** gab es wieder mehr Stimmen. Hier siegte ganz klar **Civilization** vor **History Line** und **Der Patrizier**. **Schlechte Strategiespiele** gab es in Euren Augen nicht allzu viele - nur jeweils knapp dreistellige Stimmen für **Red Baron**, **Birds of Prey** und **1869**.

Tradition

Das **beste Softwarehaus** des letzten Jahres ist - eigentlich wie erwartet nach dem Ergebnis der Wahl - abermals **LucasArts**. An zweiter Stelle - und das ist höchst interessant - rangiert **Microprose**. Platz drei belegt **Origin**.

Viel Mühe werden sich die Häuser geben müssen, die von Euch als Anwärter für den Flop des Jahres gewählt wurden. Ganz klare Entscheidung: Wieder einmal hat **Ocean** bewiesen, daß ihr Konzept - ab und zu mal ein wirklich tolles Game und

inner is...

der Rest für die Müllabfuhr - nicht aufgeht. Mit Abstand das **schlechteste Softwarehaus** 1992.

Platz 2 und 3 dürften sich diese Abstimmung wohl auch zu Herzen nehmen: **Impressions** reitet hauptsächlich auf der Strategiewelle, haben zweifellos auch gute Ideen - aber die Ergebnisse lassen sehr zu wünschen übrig. Warum **Sierra** auf Platz 3 kam, das wissen nur unsere Leser. Vielleicht wäre ein neuer *Larry* das Richtige, um Euch friedlich zu stimmen. Eigentlich vermissen wir diese - wie hießen sie doch gleich - Stuhlmondo, oder so...



„Ob Action-Game oder Computertyp - hier kriegen Sie Ihr Fett weg!!!"

Prompte Lieferung

Welches ist die **Firma mit dem besten Service**? Wir erinnern uns: Im vergangenen Jahr wurde anläßlich dieser Umfrage ein und dieselbe Firma von ein und derselben Handschrift, aber mit verschiedenen Absendern genannt. Da wir nicht beweisen konnten, daß es derselbe Leser war, haben wir alle Bögen mitgezählt - und besagte Firma war letztendlich auf dem dritten Platz.

In diesem Jahr haben wir uns die kopierten Fragebögen ganz genau angesehen. Und jene/r Herr/Dame war nun so nett, uns nicht wieder zu nerven. Und siehe da - diesmal ist Platz 3 jemand völlig anderes und besagte Firma taucht erst unter "ferner liefen" auf.

Sieger wurde - und das nun schon zum fünften Male - **Wial**, Platz 2 **Joysoft** und Platz 3 **Bachler**. Übrigens: Einer schrieb "mein Schulkamerad" - ich weiß bis heute nicht, was der meinte, hehe.

Die **Programme, die am meisten enttäuscht** haben, sind **Red Baron, Super Mario World** *(staun!)* und **King's Quest 6** *(nochmal staun, aber das erklärt auch das schlechte Abschneiden von Sierra)*.

Trommelwirbel...

... für die **besten Spiele des Jahres** 1992. Und wer bis hierhin gelesen hat, kann es sich vielleicht schon denken - oder nicht? Auf dem Siegertreppchen steht **Indiana Jones IV** vor **Monkey Island 2** *(das ich favorisiert hatte)*. Platz 3 - und das war eigentlich die größte Überraschung von allen Ergebnissen - ist **History Line 1914-1918**!!



▲ *Space Gun - verdienter Flop*


▲ *Sensible Soccer - top!*


▲ *Hook - ab dafür!*

Gell, Ihr wißt, was jetzt noch fehlt: Die **besten Computer/Konsolen**. Bei der 1992er Abstimmung erhielten PC und Amiga haargenau gleichviel Stimmen. Wir hatten übrigens keine Unterschiede zwischen A 500 oder 1000 usw. bzw. 386er/486er usw. gemacht, sondern uns lediglich auf das Fabrikat beschränkt.

So auch in diesem Jahr - nur ist das Ergebnis diesmal klar: Mit gewaltigem Abstand wurde der **PC** zum besten Rechner 1992 gewählt, gefolgt vom **Amiga** und - tja, da staunt der Experte und der Wunde laiert sich - nicht etwa dem GameBoy oder dem Mega Drive - nein! Das **NES** wurde Dritter.

Mit insgeheimer Vorfreude auf den nun ausbrechenden Krieg zwischen PC-Fans, Amiganern und Konsolenfreunden teile ich noch die Gewinner der fünf ASM-Abos mit, die ab der übernächsten *(also der Juni-Ausgabe)* ein Jahr lang kein Heft mehr kaufen müssen:

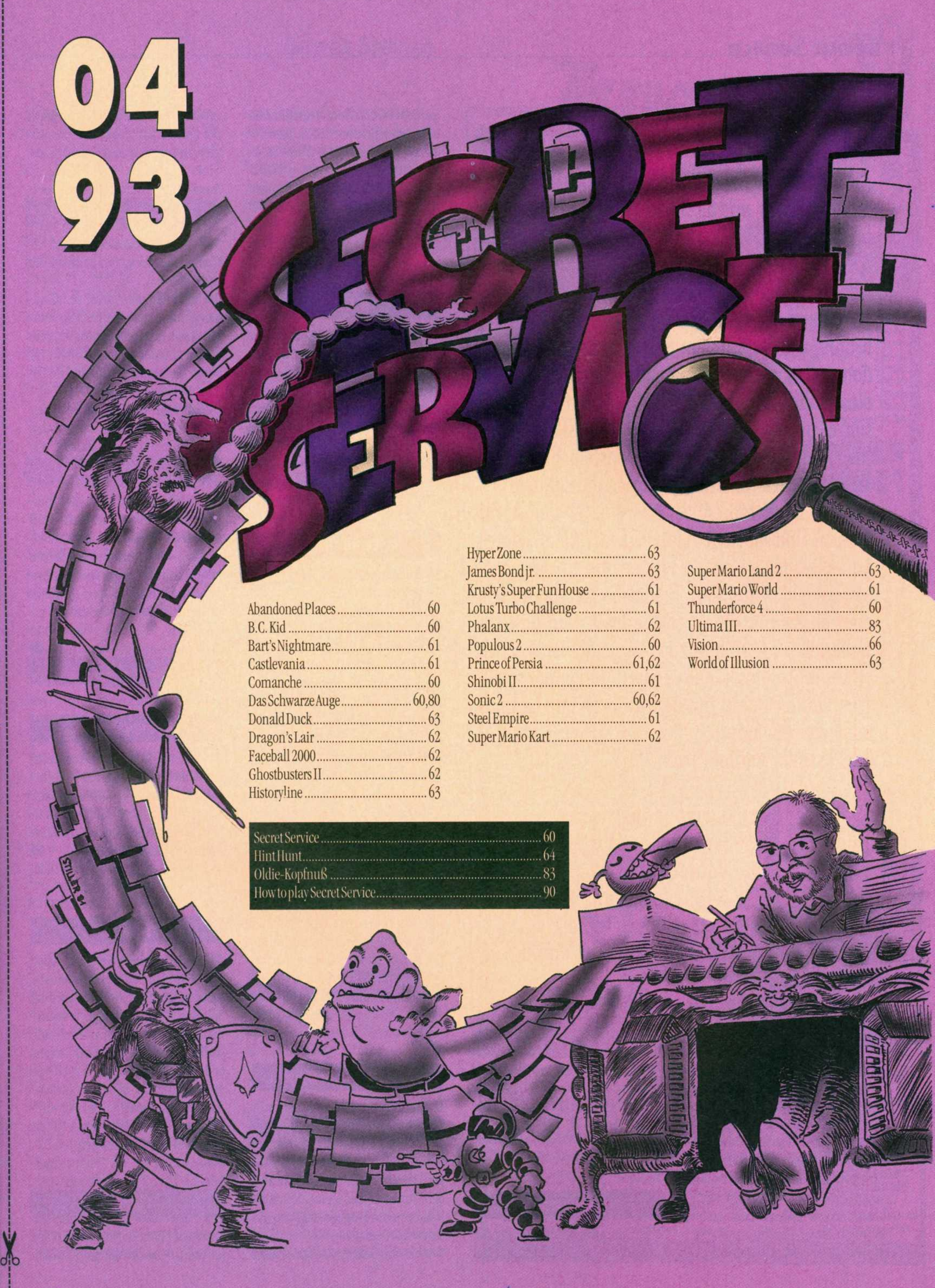
Bernd Knobloch, 6500 Mainz 1
Peter Lubrich, 4600 Dortmund 50
Thorben Plaumo, 2000 Hamburg 62
Timo Gaab, 8540 Schwabach
Boris Nowack,
7141 Schwieberdingen

Herzlichen Glückwunsch den Gewinnern und Euch allen vielen Dank für's Mitmachen. Bis zum nächsten Mal... ■

Klaus Trafford



Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!


04
93
SECRET SERVICE
STILLER 91

April-März

Also ehrlich, wir haben noch nicht ordentlich Karneval gefeiert, und da sollen wir einen Aprilscherz bringen. Wieso? Ganz einfach: der galaktische ASM-Zeitversatz! Während Ihr jetzt diese Zeilen lest, hat das M-Team einen Blick in die Vergangenheit. Denn wir befinden uns in der Mitte des Februars, während Ihr im März steckt, und außerdem sollen wir noch einen Aprilscherz bringen, da dies ja die Ausgabe 4/93 ist. Verwirrt? Nein, wir sind es auch nicht. Denn der April (E) ist Euer März (m) und unser Februar (c). Einstein hatte also Recht: E=mc2. Und somit habt Ihr die Relativitätstheorie begriffen. Aber wo ist jetzt der Aprilscherz? Und wie geht es jetzt weiter? Relativ gesehen, bleiben da ein paar Fragen und ein paar Antworten in der Hinthunt. Die Sache an sich ist aber eher eine politische Angelegenheit. Und deshalb wollen wir Vorschläge zur Finanz-Sanierung des Staatshaushaltes (Theo-Waigel-Aid-Fund), sowie Komplettlösungen, Tips und Tricks zu den Computerspielen der Saison.
Die Post geht wie üblich an:

Redaktion ASM
- Secret Service -
Postfach 870
W-3440 Eschwege

PS: Der Februar-März-April-Scherz ist natürlich im Kaufpreis enthalten.

Abandoned Places

Wer meint, zuwenig Gold zu haben, der sollte mal folgenden Trick ausprobieren: Voraussetzung ist, den Kleriker Felius in der Party zu haben, da dieser Nahrung zaubern kann. Das spart schonmal die Kohle für diese Anschaffung. Hat man nun gerade eine Prügelei mit Monstern hinter sich, so läßt man den guten Herrn so lange Nahrung zaubern, bis die Party nichts mehr tragen kann. Jetzt sucht man sich eine Stadt mit möglichst niedriger Maut *(zum Beispiel Iron Home)* und verhökert das Zeug dort. Das ganze wiederholt man, bis man genug Bargeld hat. ■

Andreas Güttler

Populous 2

Volle Erfahrungspunktzahl für den eigenen Gott gewünscht? Dann legt auf dem PC doch mal einen Charakter an und speichert ihn ab. Jetzt mit einem Hex-Editor der Datei PLAYER.GOD im Verzeichnis /POP2/POPSAVE an den Kragen gegangen und die Bytes 02h bis 07h auf FFh gesetzt.... ■

Florian Balke

B.C.Kid

Der folgende Amiga-Cheat, der für unendlich viele Leben sorgt, kommt uns irgendwie bekannt vor: Im Optionenmenü ganz einfach die folgende Rüttelbewegung mit dem Joystick ausführen: Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links rechts... ■

Sven Schreiber

Comanche

Ein kleiner Notausstieg kann einen davor bewahren, bei einer verbockten Mission wieder ziemlich weit vorne anfangen zu müssen: Wenn man merkt, daß man keinen Blumentopf mehr gewinnen kann, ganz einfach kurz bevor die Meldung über den erfolglosen Abschluß der Mission kommt, schnell mit ALT-Q das Spiel verlassen...
Waren die Reflexe mal zu langsam, so kann man sich immer noch mit einem Hex-Editor retten: In der Datei COMANCHE.NAM stehen die Informationen über die Piloten und die geflogenen Missionen. Ab Position 23Ah sind für jeden Piloten 100 Byte reserviert - davon stehen in den ersten 10 Bytes die Informationen über die Trainings-, in den zweiten 10 Bytes die Informationen für die Overkill-Missionen. 00 bedeutet dabei Mission nicht erfüllt, 01 bedeutet Mission erfüllt. Alles klar? ■

Philipp Walter

Das Schwarze Auge

Wer schnell zu Geld kommen will, der betrete in Thorwal den Dungeon des Meister Dramosch und drehe sich, ohne sich vorwärts zu bewegen, gleich wieder um und verlasse den Dungeon. Bei dieser Aktion erhält das erste Mitglied der Party jedesmal 20 Dukaten.
Wer sich das Geld für Fackeln sparen möchte, der lasse gleich zu Beginn des Spieles den Stabzauber des Magiers in irgend einem Gasthaus auf Stufe 2 erhöhen. Wer günstig an Ausrüstung kommen will, der nehme im Travia-Tempel von Thorwal kurz einen Charakter in die Party auf, verteile dessen Habe auf die Party und schicke ihn dann wieder in die Wüste.
Bei allen Kämpfen außer dem Endkampf kann man die Treffergenauigkeit seiner Bogenschützen extrem erhöhen, indem man sie direkt vor einen Gegner stellt und den Befehl 'Computerkampf' gibt.
Übrigens gibt es noch eine recht fiese Falle: Im Dungeon, in dem man Hyggelik und die Schicksalsklinge findet, liegen viele alte Münzen herum. Greift man sich diese, so wird man verflucht und kann den Dungeon nicht mehr verlassen. Lädt man jetzt einen alten Spielstand, bei dem man noch keine Münzen aufgenommen hat, so wird das entsprechende Flag im Spiel trotzdem nicht zurückgesetzt! Da hilft nur eines: Das Spiel beenden und nochmals komplett neu starten... ■

A.Mack/B.Schreiner/R.Kleinfeld

Thunderforce 4

Wer sich an 99 Leben erfreuen will, der stelle im Optionenmenü die Anzahl der Leben auf Null und halte Knopf A gedrückt, während man Start drückt, die Strecke auswählt und nochmals Start drückt. ■

Rainer Müller

Sonic 2

Wer auf dem Mega Drive schneller an die *Chaos Emeralds* kommen möchte, der gehe wie folgt vor: Das Spiel starten, 50 Ringe einsammeln, an der ersten Laterne anstoßen und den *Emerald* holen. Sobald man das Teil hat, Reset drücken und das Spiel neu starten. Im Optionenmenü wieder die vorige Spielfigur auswählen, Ringe sammeln und an der nächsten Laterne wieder in die Bonusrunde hüpfen. Und überraschenderweise ist dies schon die zweite Runde, denn den zuvor eingesammelten *Emerald* hat man trotz Reset noch im Besitz. Das Spielchen läßt sich

bis zum letzten *Emerald* wiederholen. ■

C. Deneke

Lotus Turbo Challenge

Hier sind die Levelcodes für das Mega Drive:
Level 2: SLEEPERS
Level 3: HERBERT
Level 4: BUSINESS
Level 5: APPLEPIE
Level 6: STANDISH
Level 7: MALLOW
Level 8: TEA CUP ■

Olivier Hunziker

Bart's Nightmare

Auf dem SuperNES gibt es im Level *Itchy and Scratchy* eine Lampe, die mit Glühbirnen um sich schmeißt. Schießt man die Birnen im Flug ab, so verwandeln sie sich in Extraleben. ■

Christian Hoffmann

Super Mario World

Ausflug in eine Special-Welt gefällig? Dann schnappt Euch einen blauen Yoshi und geht in die Sternenstraße zur *Star World 5*. Lauft über die fallenden Plattformen und freßt dabei eine Schildkröte, anschließend fliegt Ihr nach oben und ganz nach rechts bis zu einer Plattform. Wenn Ihr schon bei allen Schalterpalästen wart, könnt Ihr jetzt gemütlich über die Ausrufezeichen nach rechts bis zu Schlüssel und Schlüsselloch marschieren. Jetzt erscheint auf der Sternenstraße ein neuer Stern, durch den Ihr in die Spezialwelt kommt. Habt Ihr dort alle Level geschafft, so kommt Ihr in eine völlig neue Welt - dort gibt es beispielsweise Schildkröten mit Mario-Köpfen.

Mit dem Game-Genie-Code C222-D4DD kann man sich übrigens unbegrenzte Leben besorgen, mit DD32-6DAD wird man für fast das ganze Spiel unsterblich. ■

M.Köhn/S.Hölzenbein

Shinobi II

Wenn man auf dem Game Gear zuerst alle vier Shinobis befreit, hat man es auf der Suche nach den vier Kristallen wesentlich einfacher. Die Reihenfolge, in der die Kerlchen befreit werden müssen: pink, blau, grün, gelb. Und gleich noch die Paßwörter:
1 - 60F4F
2 - D0454
3 - F0FDF
4 - D09F9
5 - D1909
6 - 99B8B
7 - 9DBCB
8 - DF389 ■

Stefan Isch

Krusty's Super Funhouse

Hier ein kleiner Cheat für das SuperNES: Bei der Paßworteingabe das erste Zeichen freilassen, dann *JOSHUA* eintragen und nochmals ein Zeichen frei lassen - und anschließend Start drücken. Von nun an sind alle Türen durchlässig, weiterhin kann man durch gleichzeitiges Drücken von L und R den Kuchenvorrat wieder auffrischen. ■

Sacha Hölzenbein

Steel Empire

Im Optionsmenü sollte man folgende Werte einstellen: Difficulty: Hard, Continues: 1. Jetzt Sound 65 anwählen und Knopf A drücken. Es wird kein Sound ertönen, dafür beginnt Ihr das Spiel aber mit 99 Leben. Wer dazu noch 99 Bomben haben möchte, der stecke ein zweites Joypad ein und tippe die Folge C, A, C, A, Start, B. ■

Stefan Hartmann

Prince of Persia

Musikmenü auf dem SuperNES gefällig? Dann einfach Start gedrückt halten und Select drücken. ■

Stefan Hartmann

Castlevania IV

Hier noch paar Tips, wie man die Endgegner von Level B-3(1) bis B-4 plättet:

Den Endgegner Slogra *(Level B-3(1))* bekommt man am besten klein, wenn man sich anfangs zwi-

schen den Säulen in der Mitte *(am Boden)* aufhält, nach jedem Peitschentreffer sofort seinen Standort wechselt und in die Knie geht *(Keypad nach unten)* - so kann Slogra unseren Helden nicht mit seinem Speer oder seinem Schuß treffen. Sobald er anfängt zu blinken gleich eins mit der Peitsche draufgeben und Standort wechseln. Hat Slogra erstmal seine Waffe verloren, klettert man schnell immer abwechselnd auf eine der beiden Säulen links und rechts und gibt ihm Saures...

Beim Endgegner Level B-3(2) hat man den besten Ausgangspunkt auf der linken Plattform. Gut zu wissen ist, daß man die Schüsse mit der Peitsche abwehren kann...

Der Endgegner Level B-3(3) wirft immer in den gleichen Abständen, während er über den Bildschirm saust, kleine Sicheln, diese kann man aber mit einem Peitschenhieb abwehren. Manchmal sinkt er am rechten Bildschirm herab, um seine große Sense zu wirbeln, dann sollte man ihm so schnell wie möglich drei Peitschenhiebe verpassen und in Richtung linker Bildschirmrand flitzen, hier springt man auf die Plattform und springt nach links über die entgegenkommende Sense *(nicht berühren, sonst hoher Energieverlust)*. Danach sofort wieder in Richtung Sensenmann, der nochmals mit einer anderen Flugbahn seine große Sense schmeißt. Beim zweiten Mal kann er Simon mit der Sense nicht erwischen, wenn man am Boden vor dem Sensenmann stehen bleibt. Jetzt sollte man ihm so oft wie möglich eine semmeln, ihn aber dabei nicht berühren...

Kommen wir nun zum Endgegner Dracula! Level B-4: Bevor man in die Halle zu Dracula kommt, kann man einen Bumerang kassieren, der sehr hilfreich ist! Leider sieht es aber mit der Anzahl der Schüsse schlecht aus. Dieses kann man aufbessern, indem man zuerst alles einsammelt, dann wieder umkehrt, die Treppe ganz runter geht und danach wieder hoch - und siehe da, alle Kerzenleuchter sind zum Abräumen wieder bereit. Das macht man so oft, bis man genug Munition gesammelt hat. *(Oder man springt auf die unsichtbare Plattform unter der Treppe am Beginn des Levels, wo es ordentlich Extras regnet.)*

Dracula beamt sich die ganze Zeit an verschiedenen Stellen auf den Bildschirm. Er greift mit insgesamt vier verschiedenen Angiffswellen hintereinander an. Zuerst feuert er einen Energieball in Simons Richtung, sobald man weiß, wo Dracula auftaucht, springt man hoch, feuert einen Bumerang in seine Richtung ab und wehrt seinen Schuß am Boden mit einem Peitschenhieb ab. Ist das soweit überstanden, feuert er einen Energieball ab, der wirr über den Bildschirm fliegt. Den Ball sollte man treffen, sobald er zerplatzt ist, kann man teilweise Energie auftanken. Danach greift Dracula mit zwei Feuersäulen und zwei fliegenden Feuerbällen, die einen verfolgen, an. Diese kann man nur abschütteln, indem man sie mit der Peitsche oder dem Bumerang trifft. Bei dieser Angriffswelle möglichst immer versuchen, nahe an Drac ranzukommen, wenn er auftaucht, um ihm paar gezielt, Hiebe mit der Peitsche zu verpassen.

Danach kommt wieder der wirre Energieball: Hier Energie tanken. Zum Schluß greift Drac mit Blitzen an, die von oben nach unten wie eine Mauer herabsausen, aber Zwischenraum lassen, um darin unbeschadet zu warten. Im Zwischenraum solange Bumerangs abfeuern, bis der Oberfiesling zu Staub zerfallen ist... So, das müßte für's Erste für die Vampirjagd reichen - ein paar Knoblauchzehen um den Hals hängen und los geht's!

Wer ein Action Replay besitzt, der kann sich mit den folgenden Codes das Leben leichter machen: 7E13 F044 sorgt für unendlich viel Zeit, 7E13 F410 für Unverwundbarkeit und 7E00 7C03 für unendlich viele Leben. 7E13 F214 sorgt für einen unbegrenzten Vorrat an Extrawaffen, mit 7E00 8E0x kann die aktuelle Extrawaffe gewählt werden, wobei x einen Wert von 1 bis 5 annehmen kann. ■

Th. Ruttelmüller/Ch. Gottschow

Dragon's Lair

Hier sind die Levelcodes für das SuperNES:
Level 2: 2A, 4B, 6D, 7C
Level 3: 3B, 5C, 7D, 8A
Level 4: 2C, 3D, 6A, 8B

Und mit dem Action Replay läßt sich auch noch für etwas Erleichterung sorgen: 7E0F F903 besorgt unbegrenzte Energie, 7E0F EB02 beugt Lebensmangel vor und 7E0F F607 schafft Zeitprobleme aus der Welt. ■

Markus Höger

Prince of Persia

Wer auf dem SuperNES gerne unsterblich werden möchte, der probiere mit dem Action Replay den Code 7E05 0805 aus... ■

Christian Gottschow

Ghostbusters II

Mit dem Kopf durch die Wand? Kein Problem auf dem Game Boy. Dort gibt es im dritten Level ganz links unten einen Raum, in dem man die entsprechende Ausrüstung überreicht bekommt. Von da an ganz einfach auf die entsprechende Wand zugehen und dabei den A-Knopf gedrückt halten - der Zeitgewinn ist enorm. ■

Fabian Schützek

Super Mario Kart

Wer wirklich mal zeigen will, was in ihm steckt, der kann sich für seine *Time Trials* einen Geisterfahrer als Sparringspartner organisieren. Dazu einen Spieler und *Time Trial* auswählen, und dann in dem Bildschirm, in dem der Fahrer ausgesucht wird, auf dem zweiten Joypad Start drücken.

Jetzt kann mit dem ersten Pad er eigene und mit dem zweiten Pad der Geisterfahrer ausgesucht werden. Nach der Kurswahl geht es dann zu zweit auf die Strecke - und nicht erschrecken: der Gegner fährt wirklich gut!

Wer gleich zu Beginn mit einem Affenzahn starten möchte, der sollte folgenden Trick versuchen: Wenn die Schildkröte auf der Wolke herunterschwebt wird gewartet, bis das erste Licht aufleuchtet. Wenn jetzt der Piepton ertönt, B drücken und gedrückt halten. Gehen die Lichter nun aus, wird man losrasen, als ob man einen Superpilz geschluckt hätte. Wenn es nicht auf Anhieb klappt, dann nochmals versuchen - es ist eine Frage des Timings. ■

Stefan Hartmann

Phalanx

Etwas kompliziert, was dem SuperNESler hier an Akrobatik abverlangt wird, das Resultat kann sich jedoch sehen lassen - bis zu 30 Schiffe, 90 Credits und Level 8 als Start sind die Belohnung. Und so geht es: Im Titelbild Start drücken, die Option *System Configuration* anwählen, Knopf R gedrückt halten und Start drücken. Im nun folgenden Optionsmenü auf dem zweiten Controller die Tasten L und R drücken, es erscheint eine Anzeige von *Stock* und *Credit*. Jetzt werden auf Controller 2 die Tasten A, B, X und Y in dieser Reihenfolge gedrückt und festgehalten, damit auch noch eine *Stage Select*-Anzeige auf dem Bildschirm erscheint. Mit Controller 1 auf die *Stock*-Anzeige gehen und dann auf Controller 2 Select und Start drücken. Jetzt endlich können die Werte mit Controller 1 verändert werden. ■

Stefan Hartmann

Faceball 2000

Das versteckte Optionsmenü erreicht man auf dem SuperNES, indem man im Anfangsbildschirm zum Level Cyberzone die Knöpfe L und R gedrückt hält und Start drückt. Im Menü kann man nun jede Menge netter Sachen einstellen. ■

Stefan Hartmann

Sonic 2

Die Wege der Levelanwahl sind manchmal unergründlich. Auf dem Mega Drive geht sie beispielsweise wie folgt: Im Soundmenü wählt man zunächst die Nummer 19 und drückt dann C, dann die 65 gefolgt von C, die 9 plus C und dann noch die 17, gefolgt von C. Jetzt nur noch mit Start ins Titelbild und dort noch A und Start gleichzeitig gedrückt. ■

Marc Adamy

World of Illusion

Hier sind die kompletten Levelcodes für das Mega Drive. ■

Daniel Tholen

Passwörter zu World of Illusion für Megadrive				
	Karte1	Karte2	Karte3	Karte4
Level 1				
Mickey	Pik Dame	Herz König	Herz Dame	Pik König
Donald	Herz König	Pik Dame	Herz Dame	Kreuz König
Beide	Karo König	Kreuz König	Pik Dame	Herz König
Level 2				
Mickey	Kreuz König	Herz Dame	Herz König	Karo König
Donald	Pik König	Karo König	Kreuz König	Pik Dame
Beide	Pik Dame	Herz König	Pik König	Karo König
Level 3				
Mickey	Herz König	Pik König	Karo König	Pik Dame
Donald	Kreuz König	Herz König	Herz Dame	Pik König
Beide	Karo König	Pik Dame	Herz König	Herz Dame
Level 4				
Mickey	Herz Dame	Karo König	Pik König	Kreuz König
Donald	Herz Dame	Karo König	Herz König	Pik König
Beide	Pik Dame	Herz Dame	Kreuz König	Pik König
Level 5				
Mickey	Karo König	Kreuz König	Herz König	Pik König
Donald	Pik König	Herz König	Kreuz König	Karo König
Beide	Kreuz König	Karo König	Pik König	Herz König
			Daniel Tholen	

Prince of Persia

Wenn Ihr immer noch vergebens versucht, die Levelcodes auf Eurem SuperNES einzugeben, dann liegt das vieleicht daran, daß die Codes nicht zu Eurem System passen. Sie sind nämlich für japanische und deutsche Module unterschiedlich. Also hier jetzt die Sachen für das Euro-Modul. ■

K. H. Cremer

Level 2:	9+7Q+XB
Level 3:	TPDRWLN
Level 4:	CZ3J+62
Level 5:	TY!G3T4
Level 6:	MYV7T5R
Level 7:	B6Z3W3R
Level 8:	VZ4TBQ2
Level 9:	3NQ2DKR
Level 1o:	M5J9L2V
Level 11:	T8JSTND
Level 12:	947PDL!
Level 13:	7WCSTVV
Level 14:	4BSX+TD
Level 15:	QSZ2DMJ
Level 16:	8VP6TKD
Level 17:	G1+3SGP
Level 18:	ZNTLV4S
Level 19:	74WQM65
Level 2o:	HPJR2RM

Donald Duck

Mit einem kleinen Trick kann man auf dem Game Gear unendlich viele Leben herausmogeln: Dazu ganz einfach in der Continue-Option warten, bis Donald aus dem Bild fällt und dann das Steuerkreuz nach rechts und beide Feuerknöpfe gleichzeitig drücken. ■

Inwoo Han

Super Mario Land 2

Nerven die kleinen fiesen Gegner auf dem Game Boy? Dann aktiviert doch einfach mal den Easy-Modus. Dazu wird das Titelbild wie gewohnt weggedrückt, im anschließenden Bild mit den Spielständen wird einfach Select gedrückt. ■

Sebastian Theby

Historyline

Wer Probleme mit den Rohstoffreserven hat, der kann sich mit einem Hex-Editor an einem gespeicherten Spielstand vergreifen: Die Bytes 8A4F/8A50 enthalten die Rohstoffvorräte für die deutsche, 8A51/8A52 die für die alliierte Seite. Setzt man den eigenen Wert auf 00 50 und den des Gegners auf 00 00, dürfte es keine Probleme mehr geben. ■

Matthias Drexler

Hyper Zone

Wer gerne eine schnellere Audienz beim absoluten Endgegner haben möchte, der sollte auf seinem SuperNES mal folgenden Action-Replay-Code ausprobieren: 7E18 EEFF sorgt für unbegrenzte Energie. ■

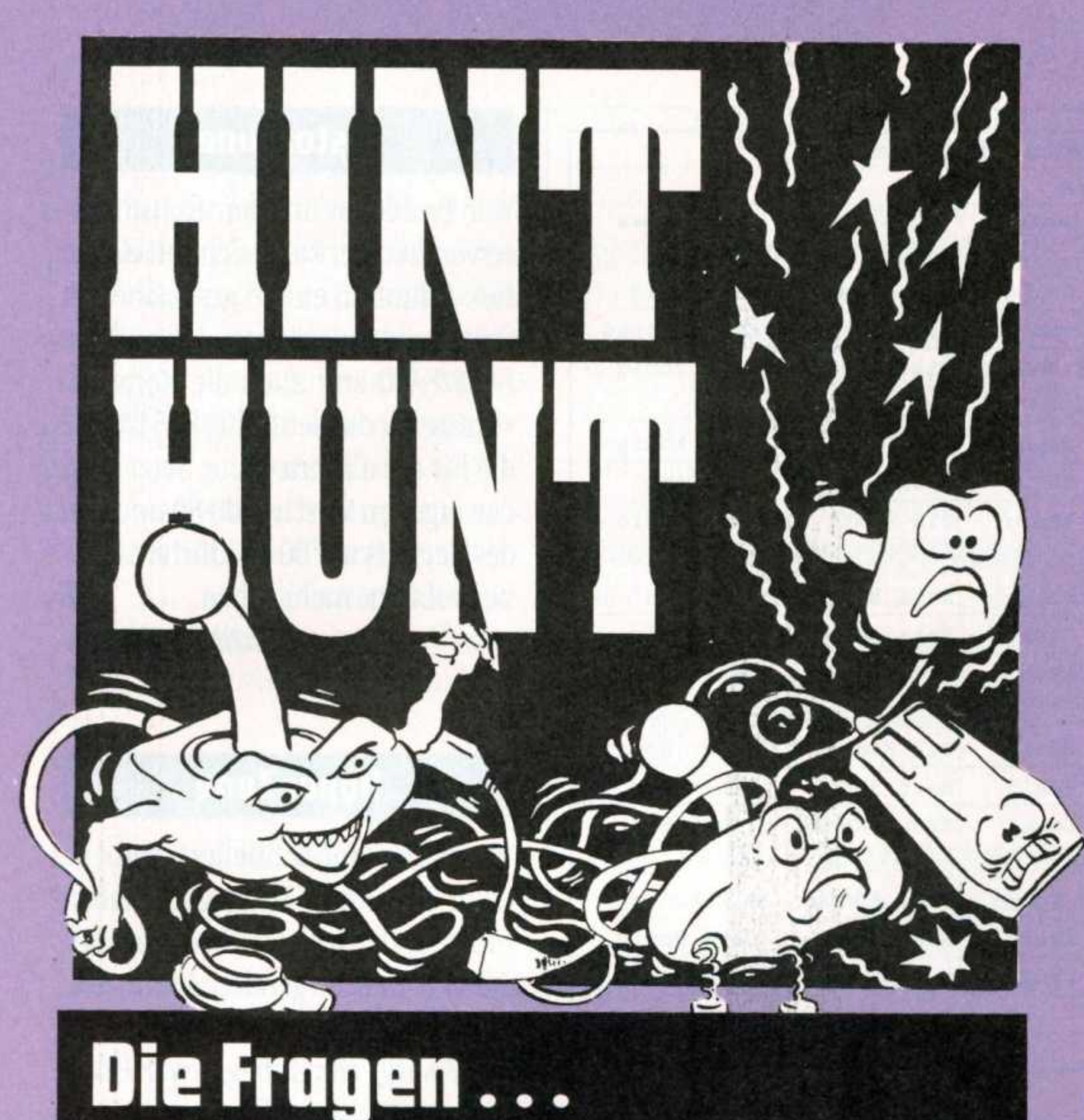
Denis Vukosav

James Bond jr.

Hier sind die Levelcodes für das SuperNES:
Level 3: 0007
Level 4: 3675
Level 5: 9025
Level 6: 1813

■

Christian Lange



Die Fragen . . .

Wizardry 7

Manfred wird am laufenden Band mit Fragen konfrontiert. Wer kann ihm verraten, was er den folgenden Fragestellern antworten soll? Den Spiegeln in den Witch Mountains, den Razuka und dem Brunnen in Munkharama... ■

(Anm.: Demnächst in der Sonderausgabe)

Spirit of Adventure

Andreas hat ein kleines Problem auf seinem C-64: Jedesmal, wenn er Rowena alias Tibuk besiegt hat, stürzt in seiner Version das Programm ab. Haben andere Spieler dieses Problem auch, oder macht Andreas irgendwas falsch? ■

Das Schwarze Auge

Mr. A. fragt sich, was es im Dungeon von Prem zu holen ist, und ob es sich überhaupt lohnt, dort großes Engagement zu zeigen. Seine Helden geben bei der näheren Erforschung immer den Löffel ab... ■

Dragonflight

Martin möchte ganz genau wissen, was man nun genau auf den Kristall hinter dem Einhorn werfen muß. Irgendwas aus Kristall ist klar, aber was? ■

Battle Tech

Sven hat irgendwie Probleme mit einem Rendezvous: Nachdem man im *Star League Cache* alle Türen geöffnet und den *Hyper Pulse Generator* aktiviert hat, sollte eigentlich Katarina auf der Bildfläche erscheinen. Macht sie aber nicht...
Vor einem ähnlichen Problem steht ein anderer namenloser Leser, dem es nicht gelingt, mit Dr. Tellhim Kontakt aufzunehmen. ■

Zelda III

Michael hat das Spiel bis zum Wüstenpalast gelöst. Im nördlichen Teil hinter dem Palast liegt der Eingang zur ersten Etage, die Türe läßt sich allerdings mit dem kleinen Schlüssel nicht öffnen. In dem entsprechenden Raum stehen eine Statue die schießt und sechs Steine, die sich nicht bewegen lassen. Was ist zu tun?
Bernd dagegen will sich das Leben etwas einfacher machen und sucht nach einem Action-Replay-Code, der ihm zu unbegrenzter Energie verhilft. ■

Magicland Dizzy

Marcus läßt fragen, wie man an der Ratte im Brunnen vorbei kommt, und wie man den schlafenden Dizzy wachbekommt. ■

Ultima VII

Ich-kann-meinen-Namen-nicht-schreiben hat Probleme, den Trank, mit dem der Lich vernichtet werden kann, zu brauen. Kommt es auf irgend eine Reihenfolge der Zutaten oder im Spielablauf an?
Und wie kommt man auf ehrlichem Wege an genügend Geld für eine Schiffsurkunde, um dann in Buccaneers Den das Roulette zu sprengen? ■

Hard Nova

Fritz läßt fragen, wie man in den Raum über der Bar von Tikkor kommt. Außerdem kommt ihm bei den Kämpfen gegen die Raumschiffe der Typhons immer zu schnell und zuviel 'Nachschlag'. Kann man die Dinger nicht vollständig bekämpfen? ■

Graham Taylor's Soccer Challenge

Stefans Spieler verlieren trotz Training nach einigen Spielen regelmäßig an Stärke und rutschen in allen Werten rapide unter Durchschnitt. Woran liegt es? ■

Legend of Faerghail

Richard und Fredi suchen die Paßwörter für den Elementarwächter in den Zwergenminen und den Wasserwächter in Level 2. ■

Police Quest 1

Björn hat ein kleines Problem, den Herrn im blauen Cadillac festzunehmen. Wenn er sich dem Typen nähert, wird er sofort umgenietet. ■

(Vielleicht hilft es, wenn er den Kerl auffordert, sich hinzulegen?)







. . . und ein paar Antworten

Mad TV

Die Papierzettel und der Game Boy, die Sandra in der 2/93 ablenkten, haben absolut keine Bedeutung, allenfalls findet man auf dem Zettelhaufen mal einen Beschwerdebrief von Betty, daß man ihre Sendung drei Tage lang nicht gebracht hat. ■

Thomas Detjen

M.U.D.S.

Zunächst zum Problem von *Meister Elendil*: Das Endspiel bestreitet man am besten, indem man als Runner zwei Shemons oder Whizzles einsetzt. Wenn die gefoult werden, stellt der Schiri die Fouler vom Platz, was die gegnerischen Reihen sehr schnell lichtet. Die übrigen Positionen der eigenen Mannschaft sollte man wie folgt besetzen: als Hero einen Sciron, als Blocker zwei Humans oder Forayes.
Einen Cheat für viel Geld gibt es nicht, allerdings kann man sich schon in der Anfangsphase viel Geld besorgen, indem man sich einige billige Spieler *(Whizzles, Etants)* zulegt. Diese setzt man in die Runner- und Hero-Positionen ein und läßt sie automatisch trainieren. Nach etwa 20 Minuten sollte man das Training beenden und die Spieler auf den Transfermarkt stellen. Bis zu 20.000 Goldmunz pro Spieler sind der Lohn. ■

Th. Detjen/P. Dickmann

Pinball Dreams

Sofern K&K über einen Freezer verfügen, können sie sich an folgenden Adressen beliebig viele Bälle einstellen: *Ignition, Steel Wheel - $9E02,*



Beat Box - $9F39, Nightmove - $9ECD. ■

Patrick Dickmann

Bard's Tale II

Hier sind die Antworten auf die Fragen der Rätselmünder, die Gispert suchte: Bei 13N/01E - Storm Fist, bei 12N/18E - Gale. Sie sind übrigens bei 10N/08E in Erfahrung zu bringen.
Die Casinos haben nur die Aufgabe, den Spieler zu unnötigen Geldausgaben zu verleiten. Das *Sword of Zar*sollte man eigentlich beim Mann erhalten haben, dem man die Antwort gegeben hat. Schon mal im Inventar der Person auf Position 6 nachgeschaut? ■

Lutz Cremers

Legend

Bald steht Jan im Dungeon von Treihadwyl nicht mehr vor verschlossenen Türen: Der Magier braut sich einen *Missile Damage*-Zauberund wendet ihn auf das S-Zeichen an - das öffnet die linke Türe. Dann noch einen *Heal*-Zauber auf dem X-Zeichen stehend gesprochen, und auch die rechte Türe ist geöffnet. ■

Gero Nickenig

Hook

Der verflixte dritte Krug steht unsichtbar im 'Köder und Angel' an der Position, an der der vorige Krug stand - ganz einfach mehrmals 'zugreifen'. Wenn man noch ein paar Mal grabscht, kann man sich an dieser Position auch noch andere wichtige Gegenstände ermogeln. ■

Thomas Dinger

Legend of Kyrandia

Wer in der deutschen Version immer noch am Bücherrücken ist, der sollte statt *OPEN* mal *DREH* versuchen... ■

Thomas Hollweck

Battle Isle

Hier ist eine ausführliche Lösung für das Level *RIVER*, an dem sich Michael bislang die Zähne ausgebissen hat. Es gibt in diesem Level vier Hauptgefechtsfelder: Das feindliche Hauptquartier im Nordwesten, das Depot im Nordosten, das Depot im Südwesten und das eigene Hauptquartier im Osten.
Als erstes werden im Nordwesten mit dem Konvoi zwei Flakpanzer angelandet, die Jagdstaffel wird an die Küste herangezogen und der Hubschrauber zwischen den Gebirgen positioniert. Der Computer greift dann den Hubi mit Heavy Wings und Fighter Wings an. Jetzt wird die Flak so plaziert, daß sie vom Gebirge aus die Flugzeuge angreifen kann - zuerst die Heavy Wings, dann die Jagdstaffeln. Dabei möglichst mit zwei eigenen Einheiten eine feindliche angreifen. Dabei ist zu beachten, daß die Feindflugzeuge vollständig aufgerieben werden, damit sie das eigene Hauptquartier nicht unter Druck setzen können. Mit etwas Glück bleibt noch die eigene Fighter Wing übrig. Sind die Feinde vernichtet, werden die restlichen Flaks wieder in den Konvoi geladen und zur Unterstützung in den Nordosten verlegt.
Dort wird der Konvoi zwischen den Felsen geparkt, und Infanterie sowie leichte Panzereinheiten werden an Land gebracht. Mit der Infanterie wird das Depot eingesackt, der Hubi greift die Infanterie auf der Straße an, auf der dann die Panzereinheiten nach Süden vorrücken. Angreifende Feindeinheiten werden mit Unterstützung der Panzer aus dem Depot eingekreist und zusammen mit dem aus der zweiten Reihe feuernden Buster vernichtet. Das Hauptproblem in diesem Abschnitt stellen die feindlichen Fliegerverbände dar, die der Compi aus dem Süden heranholt. Da man wenig Feuerkraft gegen diese Einheiten zu bieten hat, empfiehlt sich der Einsatz von Bustern und Transportern gegen die harmlosen Jagdstaffeln als Notlösung, bis die Flugabwehr aus dem Nordwesten eintrifft. Dies hat auch den netten Nebeneffekt, daß die Buster dabei viel Erfahrung sammeln. Mit dem Konvoi kann man für einige Zeit eine Heavy Wing ablenken, eventuell hilft auch der Einsatz eines Tragflächenbootes, um die Flugzeuge von den Bodentruppen abzulenken.
Es ist hier wichtig, rasch kampfkräftige Flugabwehreinheiten zu entwickeln - ansonsten können die feindlichen Flieger sehr viel Schaden unter den Panzern anrichten. Der Transporter sollte geschont und ins Depot zurückgezogen werden. Mit etwas Glück und Infanterie beladen kann man mit ihm das gegnerische Hauptquartier erobern - oder zumindest bedrohen. Der Compi wird in diesem Gebiet die Fabrik einnehmen, was aber nicht weiter stört, da seine Einheiten ein Nadelöhr im Gebirge passieren müssen. Dort kann man sie mit zwei erfahrenen Panzereinheiten und einem Buster Stück für Stück ausschalten.
Im Südwesten wird der Konvoi an der Küste entlang nach Süden verlegt, wobei Panzer und Transporter ausgeladen werden, um die feindliche Kampfgruppe beim Gebirge anzugreifen. Achtung, dort versucht auch eine Infanterieeinheit, sich durchzumogeln, hier notfalls die Flak einsetzen. Die eigene Infanterie wird mit dem Transporter zum Depot verlegt und nimmt dieses ein. Mit etwas Glück kann man, wenn man des eigene HQ gehalten hat, jetzt schon einen ernsthaften Vorstoß auf das feindliche HQ starten, wenn der Widerstand nur schwach ist. Es ist aber erfolgversprechender, mit den Truppen über die Brücke nach Osten vorzustoßen, um die feindliche Artillerie von hinten aufzumischen und das eigene HQ zu entlasten.
Im Süden fährt der Konvoi die linke Seite der rechten unteren Landzunge herum und lädt Flak und Buster aus. Der Sinn dieser Aktion ist vor allem, etwas Ablenkung zu schaffen.
Im Osten bringt ein Konvoi mittlere Panzereinheiten im Süden an Land. Diese werden mit der Flak und dem Buster zu einem Verband zusammengefügt, zu dem später noch einige schwere Tanks stoßen können. Dieser Verband zieht nach Norden in Richtung eigenes Hauptquartier, was viele feindliche Einheiten anlockt, die gegen die geballte Feuerkraft eigentlich machtlos sein sollten. Gefährlich sind nur die feindlichen Hubis, gegen die man Flak oder schwere Panzer einsetzen sollte.
Die bereits im Osten vorhandenen Einheiten sollten so aufgestellt werden, daß der Compi auf keinen Fall in Richtung Küste oder HQ vorstoßen kann. Zur Abwehr alle verfügbaren Einheiten einsetzen, auch Luftkissenboote und Infanterie. Mit den Beach Boys leichte und schwere Panzer rechts neben das HQ transportieren und in der nächsten Runde ausladen und zur Abwehr einsetzen. Mit den Luftkissenbooten Verstärkung herantransportieren und angeschlagene Panzereinheiten zur Reparatur ins HQ bringen. Die Landeoperationen schnell ausführen, damit feindliche Flieger nicht zuviel Schaden anrichten können.
Entscheidend ist es, die feindliche Infanterie umzuholzen, damit sie das HQ nicht mehr bedroht. Ergibt sich die Gelegenheit, so kann man durch eine Einzelaktion die feindliche Artillerie so schwächen, daß sie keine ganz so große Gefahr mehr in diesem Gebiet darstellt. Das gegnerische Depot nördlich des eigenen HQ enthält traumhaft viele Hubis und Flugzeuge, die praktischerweise mit einem Sperrgürtel am Ausschwärmen gehindert werden. Dazu Begleitschiffe und Seahorses möglichst dicht, aber nicht zu dicht *(1 Feld Abstand!)* an das Depot heranziehen. So versucht der Compi, den Sperrgürtel mit fliegendem Material aus dem Depot zu zerstören und nicht mit Bodentruppen.
Ansonsten gelten noch folgende Regeln: Örtliche Überlegenheiten bilden und möglichst mit zwei Gruppen einen einzelnen Feind angreifen. Flakpanzer vom Gebirge aus feuern lassen, Buster aus der zweiten Reihe einsetzen. Feindpanzer durch Bildung neuer Schwerpunkte im Süden des HQ ablenken, aber ein Festfahren des Angriffs im Süden verhindert, da sonst die Compi-Artillerie zeigt, was sie so drauf hat. Mit etwas Glück und Inkaufnahme schwerer Verluste sollte dieses Level wohl zu schaffen sein... ■

Andreas Engl







Das Besondere an VISION ist, daß sich das Adventure nahezu selbst erklärt und der Held, den ich der Einfachheit halber MARVIN (ein alter Spitzname von mir) TRAFFORD genannt habe, frei entscheiden kann, was er als nächstes tut. Bestimmte Dinge sind Pflicht, andere kann man tun. Was das im einzelnen ist, erfahrt Ihr jetzt. . .

Die Entführung aus dem Tower

Hallo, Klaus. Schön, Dich zu erreichen... Seit Du angekommen bist, bin ich schon auf der Suche nach Dir! Ich bin Ricky Schurk, der hiesige Privatdetektiv!

Da hast Du aber ganz schön lange gebraucht!
Ach nein, nicht zufällig der berühmte Frauenheld?
Wow, ein echter Detektiv, was für ein Glück!

◀ Ein überarbeiteter Detektiv bittet um Hilfe

Die Geschichte beginnt anno 2022 im sogenannten **Rockfellow Tower**. Der Raum, in dem ich als erstes lande, ist die **Instandsetzung** *(deren genauen Standort gleich notieren, entweder auf einem Zettel oder in dem elektronischen Notizbuch, das das Game bietet, denn später erhaltet Ihr hier eine sehr wichtige Information).*

Der Mechaniker, den ich dort treffe, gibt mir einige Infos, zu denen brauchbare Tips fürs weitere Vorgehen gehören. Dann heißt es, durch die Tür rechts neben den Greifarmen zu gehen, um so in den Lift zu gelangen und die Bekanntschaft von Loretta zu machen, die uns in den *(automatisch vorprogrammierten)* 34.Stock bittet. Von ihr erhalte ich erste Instruktionen sowie eine Kreditkarte und eine Einladung in die Piano-Bar für denselben Abend. Hier solltet Ihr pünktlich sein *(Sympathiepunkte!).*

Doch zunächst geht es zur Sparkasse, wo Karl Krawatti Eure Kreditkarte mit 100 Rocks füllt. Ganz links wartet schließlich noch Eusebia Klefisch, die jedoch außer dem, was Loretta schon erzählt hat *("Scotty Green wartet auf Dich in der Algenpresse")* vorerst nix zu sagen weiß. Schnell merke ich, daß Höflichkeit und Charme gern gesehen werden - und zum Ziel kommt man eh nur, wenn man a) genug Geld, b) ausreichende Sympathiepunkte und c) die nötigen Informationen hat. Folglich ist die Wahl der richtigen Antworten von enormer Wichtigkeit.

Also begebe ich mich wieder in den Lift und treffe MAX wieder, der mich schon beim Betreten des Towers befragt hat. Dieses 'Elektronen-Gehirn' speist mich auf Anfrage mit wichtigen Informationen über die Bedienung des Fahrstuhls sowie die Kontaktaufnahme mit anderen Personen und einigem mehr. Diese Punkte sparen wir uns hier, denn es dürfte da eigentlich keine Probleme geben.

Wichtig sind Gespräche aller Art - auch scheinbar belanglose. Sehr oft werdet Ihr die gleichen Sprüche zu hören bekommen, aber es finden sich mitunter weitere Hinweise darin. Ausprobieren ist hier die sicherlich beste Methode.

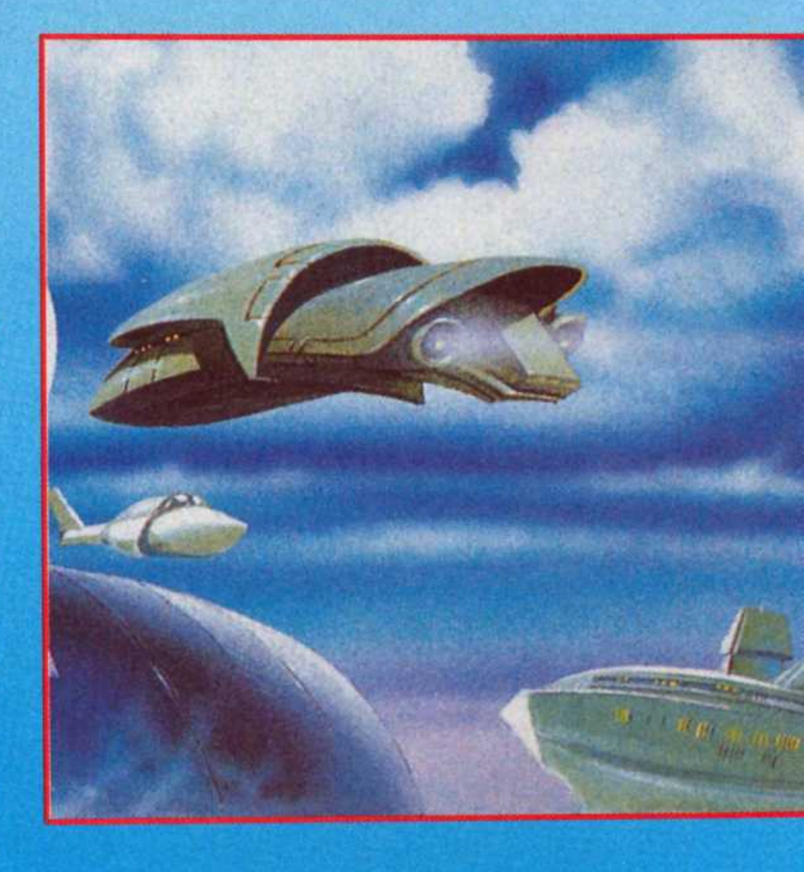
Nach der "Beratung" durch MAX fahre ich mit dem Lift zu Scotty Green in die **Algenpresse**, um meine Kreditkarte etwas aufzumöbeln. Der Job ist kinderleicht, man sollte sich indes merken, wieviele große bzw. kleine Algen-Briketts hergestellt werden müssen, denn Scotty wird nachher danach fragen. Und wenn man richtig antwortet, lockt gleich ein lukrativeres Jobangebot, nämlich das, als Algenfischer zu arbeiten.

Und nur der, der diesen Job bekommt, kann am Ende überhaupt das Rätsel lösen. Zum Glück lassen sich alle Jobs, die man noch nicht ausgeübt hat, auch später noch in Angriff nehmen.

MAX erinnert mich im Lift daran, daß ich mit Loretta verabredet bin. Nach einer sehr netten Unterhaltung zeigt sie mir meine Wohnung in der 5. Etage. Nachdem ich mich verabschiedet habe, klicke ich mein Bett an, das mich freundlicherweise fragt, ob ich mit ihm schlafen möchte. Natürlich! Und dann geschieht etwas Seltsames...

Ich erlebe einen Traum, genauer: ich habe eine Vision, in der ich bestimmte Personen und Dinge sehe, die zur Lösung des ersten Rätsels *(das gleichzeitig den Aufstieg in der sozialen Leiter bedeutet)* notwendig sind. Darin taucht unter anderem ein kleiner Roboter auf, der *(es ist ein Zufall!)* Marvin heißt.

Der nächste Tag ist angebrochen. Im Lift kontrolliere ich meinen Energievorrat und werde von MAX daran erinnert, daß ich einen Termin bei Eusebia Klefisch habe. Nun ist gutes Benehmen ganz besonders wichtig. Auf die Frage, welche Hobbies ich habe, gibt



es nur eine Antwort: Videospiele! Dann nenne ich ihr meinen Berufswunsch *(Redakteur, was sonst?)*, doch leider sind momentan keine Stellen frei. Ich könne mich ja bei Oleg Brodski in der **Beschwerdestelle** *(11. Etage)* melden.

Jener macht mir gleich ein Jobangebot: Er benötigt jemanden, der seinen Kunden höflich Rede und Antwort steht. Und einer dieser Kunden, ein junger Mann namens Elo Eprom, vermißt seinen kleinen Roboter Marvin!! Er verspricht mir eine vergleichsweise hohe Belohnung, falls ich ihn finde.

Ich fahre dorthin, wo Elo ihn zuletzt gesehen habt. Auf dem Weg dorthin erfahre ich von einem, der mir begegnet, daß ihm besagter Roboter über den Fuß gefahren ist. In Ebene 4 bekomme ich heraus, daß eine gewisse Rita Runna weiß, wo er ist. Rita allerdings befindet sich in einer Etage *(19)*, die für mich gesperrt ist.

Und so gelange ich zu Rita: Mit dem Lift in Etage 21, Sektion Rot, dann eine Treppe nach unten nehmen. Den Gang ganz durchlaufen, bis Ihr in der nächsten Sektion seid. Diese Treppe dann runter zum 19. Die Tür von Rita Runnas **Kurierdienst** ist am Ende eines Ganges, linke Seite. Und sie verrät mir, daß Marvin im **Entspannungsraum** in der 12. Etage ist.

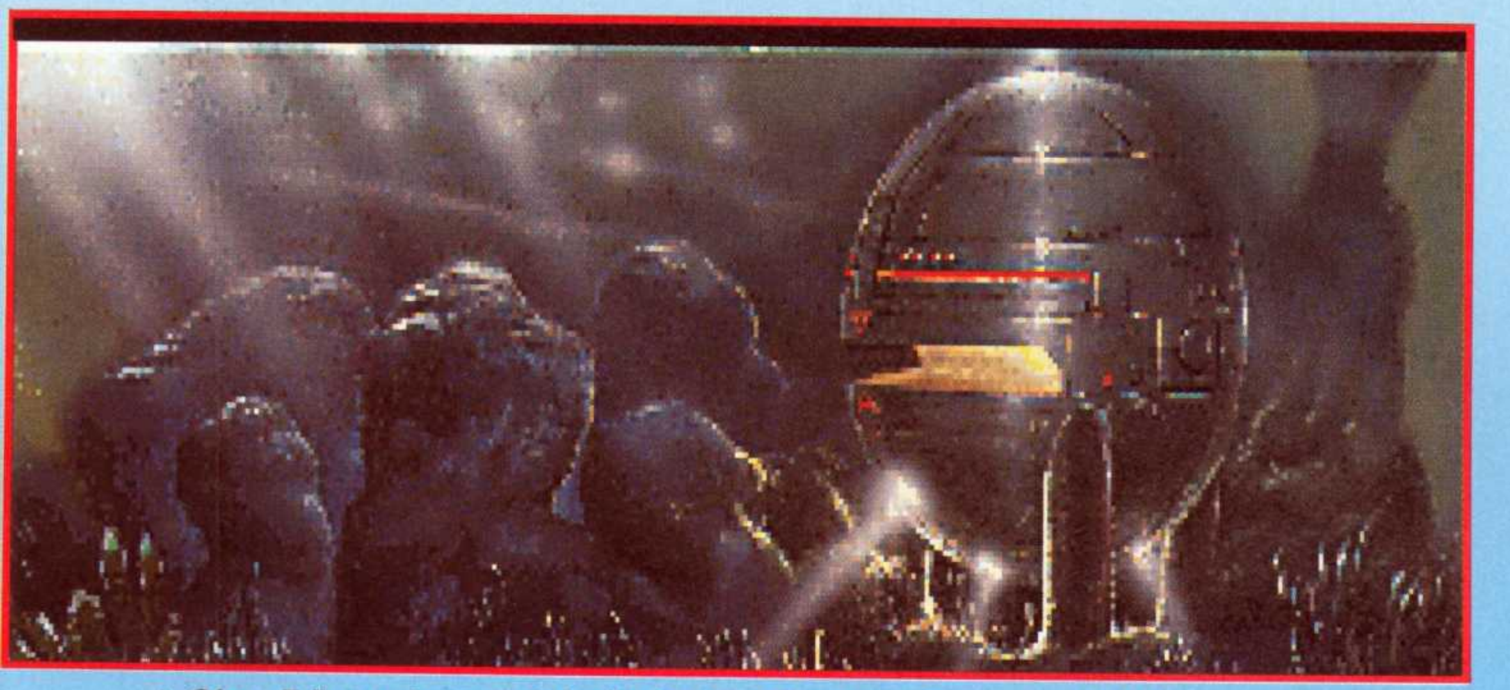
Ich gehe denselben Weg, den ich gekommen bin, zurück, fahre mit dem Lift in die 11. Etage und betrete den Blumenladen *(falls Rasta Kingston anwesend ist, lohnt sich ein kurzer Smalltalk in Sachen Sympathiepunkte)*.

Mit allen reden, Wohnung verlassen, nochmal rein, wieder reden usw. Sobald Ihr sechs oder mehr Sympathiepunkte habt, teilt Euch MAX im Lift mit, daß Loretta eine wichtige Nachricht für Euch hat.

Ich sprach vorhin schon von Energie. Diese frischt man nicht nur mit Schlaf auf, sondern auch an Essen ist zu denken. Die Burger aus den in vielen Fluren aufgestellten Automaten sind zwar lecker, halten aber nicht lange vor *(das kennt man ja aus den Restaurants mit diesem gelben Buchstaben)*. Besser sind da schon die Sushis von Wendy Whopper *(etwas anderes hat das Mädel, obwohl sie es anbietet, nicht dabei)*. Manchmal begegnet sie einem unterwegs. Um sicherzugehen, fahre ich in die 11. Etage und besuche ihren Shop.

Wie überall, gibt es in allen auf dieser Ebene befindlichen Läden bestimmte Öffnungszeiten; diese solltet Ihr tunlichst einhalten. Übrigens sind nachts etliche Räume geschlossen - hier ist am besten Schlafen angesagt. Mehr dazu gleich.

Die dritte Möglichkeit, etwas Eßbares zu bekommen - und die meiner Erfahrung nach beste - ist Dextra Green.



▲ *Ohne Träume lassen sich die Geheimnisse des Towers nicht lüften*

Ich wähle ihre Telefonnummer und erfahre von dem Anrufbeantworter, wie ich dorthin komme. Über eine der zahlreichen Treppen nämlich. Zur Orientierung dienen die kleinen gelben Kästchen an den Wänden in den Fluren, die einen Plan des jeweiligen Stockwerks beinhalten *(selbiges findet Ihr auch im Lift)*.

Wer diesen aufmerksam studiert, wird bemerken, daß die Wege zwischen den *(mit vier Farben unterteilten)* Sektionen jeder Etage nicht immer durchgehend sind. Oft müßt Ihr einige Etagen hoch- und an anderer Stelle wieder runterlaufen, um dorthin zu kommen, wo Ihr hinwollt oder -müßt.

Es empfiehlt sich, öfters mal einen Spielstand abzuspeichern, vor allem dann, wenn Ihr Jobs annehmt, bei denen Eile geboten ist. Damit nehmen wir einiges vorweg, was Euch erwartet, wenn Ihr Eure Wohnung in der 13. Etage bezieht.



▶ *Danke für den freundlichen Hinweis!...*

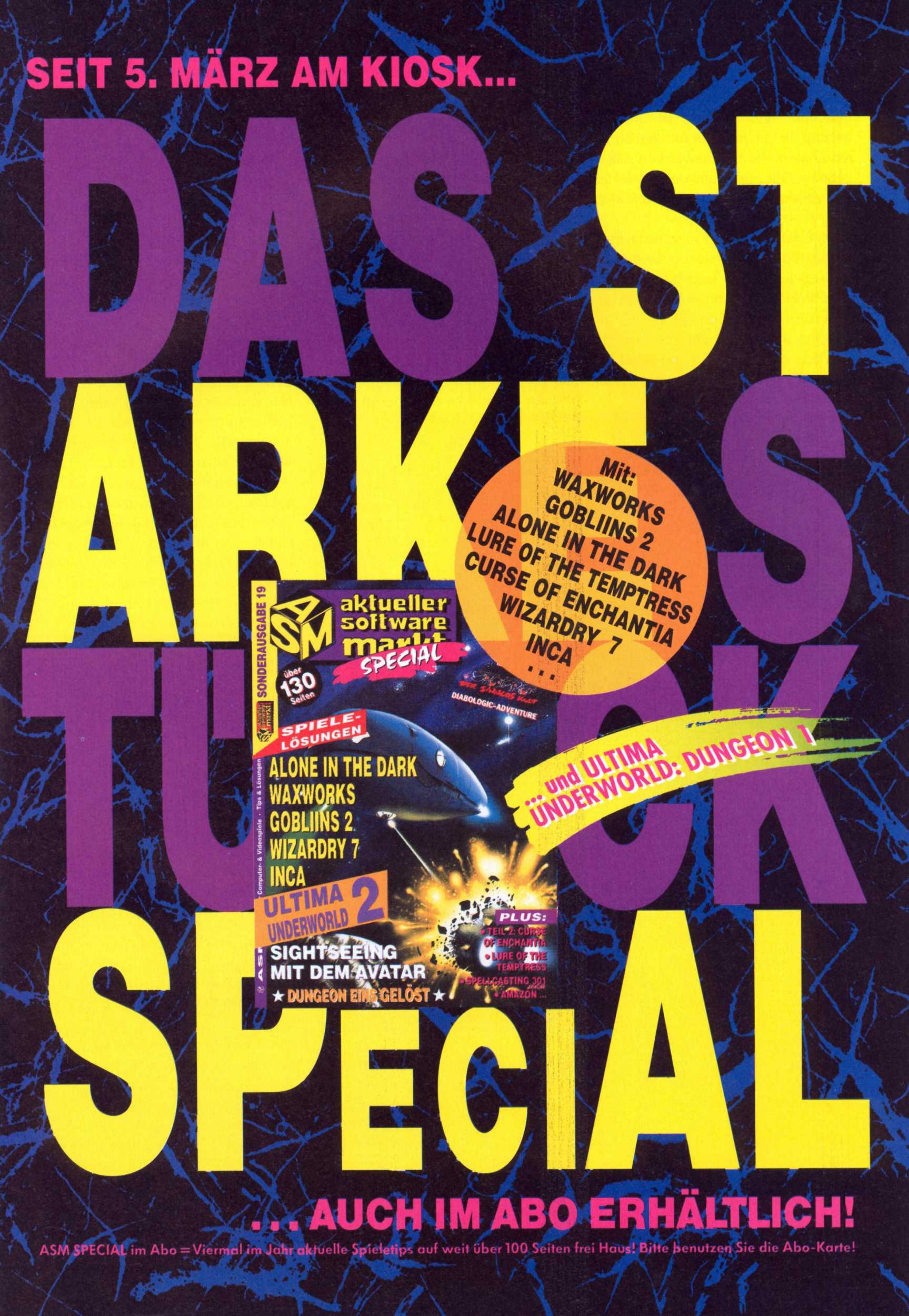
Durch die linke Tür gelange ich ins Gangsystem, von wo aus ich die Treppe in die 12. Etage nehme. Im Entspannungsraum wartet nun Marvin.

Der Rest ergibt sich von selbst. Und meine Belohnung? 200 Rocks, ein Jobangebot von Elo, gute Referenzen und eine neue Wohnung in der 9. Etage. Kleiner Tip: Falls Euch an dieser Stelle noch Sympathiepunkte fehlen, ruft doch einmal bei Loretta an und besucht sie anschließend in ihrer Wohnung. Dort warten gleich drei Personen auf Euch.

Wenn Ihr Glück habt, trefft Ihr sie in der Lolliebäckerei **(Etage 11)**. Ein Fünferpack Algenlollies kostet zwar 200 Rocks, hält dafür aber zwei Tage vor.

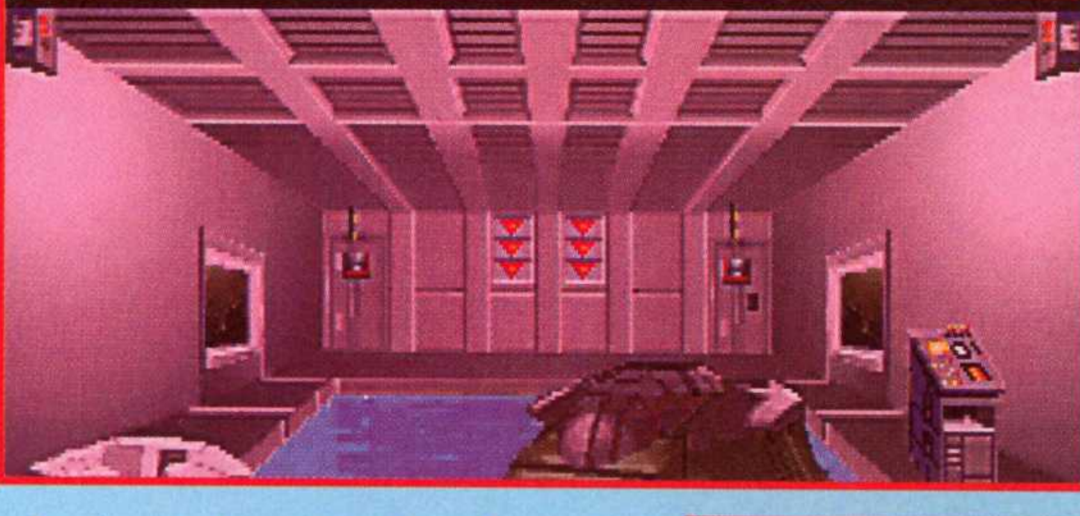
Schließlich läßt sich auch eine Mahlzeit bei **Chez Jaques** einnehmen, der sich ebenfalls in der **Erlebniswelt** auf Etage 11 befindet, aber hier sind nicht nur die Speisen gepfeffert, sondern auch die Preise.

Empfehlenswert ist übrigens auch ein Besuch in der Spielhalle in Ebene 11. Die Bekanntschaft mit Tom Long-


SEIT 5. MÄRZ AM KIOSK...
DAS ST
ARKES
TÜCK
SPECIAL
Mit:
WAXWORKS
GOBLIINS 2
ALONE IN THE DARK
LURE OF THE TEMPTRESS
CURSE OF ENCHANTIA
WIZARDRY 7
INCA
...
... und ULTIMA
UNDERWORLD: DUNGEON 1
SONDERAUSGABE 19
aktueller software markt
SPECIAL
über 130 Seiten
DIABOLOGIC-ADVENTURE
SPIELE-LÖSUNGEN
ALONE IN THE DARK
WAXWORKS
GOBLIINS 2
WIZARDRY 7
INCA
ULTIMA UNDERWORLD 2
SIGHTSEEING MIT DEM AVATAR
★ DUNGEON EINS GELÖST ★
PLUS:
• TEIL 2: CURSE OF ENCHANTIA
• LURE OF THE TEMPTRESS
• SPELLCASTING 301
• AMAZON ...
... AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

play, der hier arbeitet, ist überaus wichtig. In Gesprächen mit den anderen Leuten, die wir inzwischen schon kennen, fällt nun öfters der Name des Erbauers dieses Gebäudes: Rockfellow.

Wir erfahren, daß er in seiner Loft in der 42. Etage *(in die wir noch nicht gelangen)* leben soll und bis vor zwei Jahren noch des öfteren zu sehen gewesen ist. Doch dann hat er sich urplötzlich zurückgezogen. Es wird gemunkelt, daß er sich - unter falschem Namen - irgendwo im Tower herumtreiben soll.



◀ **Der Tower birgt ein Labyrinth von Räumen**

Auch scheinen die Bewohner des Towers mit ihrem Leben recht unzufrieden zu sein - zumindest einige davon. Sie haben sich zu einer Gruppe zusammengeschlossen, über die ich allerdings noch keine ausreichenden Informationen bekomme. Dafür ist das in mich gesetzte Vertrauen noch nicht groß genug *(das kommt aber noch, keine Angst.)*. Ich stehe ja erst am Anfang meiner Karriere. . .

Nach einer weiteren traumreichen Nacht werde ich im Lift von Ricky Schurk angerufen, einem Privatdetektiv, der einen Job für mich hat *(was ein guter Ruf doch alles ausmacht!)*. Es geht um den Diebstahl einer Pyramide *(in Kleinform, versteht sich)*, mit der es eine besondere Bewandtnis hat *(was ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht ahnen kann)*.

Ich fahre also in den 21., nehme die Treppe in die 20. Etage, laufe in den roten Sektor, gehe wieder eine Treppe nach unten und gehe an der Kreuzung links, dann geradeaus und den Gang rein. Die Detektei ist die vorletzte Tür auf der linken Seite.

Ricky Schurk berichtet, daß dem 'Silizianer' *(Il Silizio)* eine Dekorationspyramide verloren gegangen ist. Die Vermutung, daß sie gestohlen wurde, liegt sehr nahe. Für die Auffindung wurden 400 Bucks Belohnung ausgesetzt. Leider kann er diesen Fall nicht übernehmen, da gleichzeitig der Schauspielerin Zsa Zsa Bolweschik ein Kristall gestohlen wurde. So werde ich zum Hilfsdetektiv und begebe mich auf die Suche.

Ich finde Il Silizio *(und weitere Leute, die mir Informations- und Sympathiepunkte einbringen können)* im Labor.



▲ **Bis dahin gibt es noch viel zu tun ...**



◀ **Eine der kleinen Denkaufgaben? Genau, sogar eine spielentscheidende**

Er erzählt mir näheres über die Pyramide und erwähnt, daß 'Stone Henge' als letzter in der Wohnung war, jener aber sein volles Vertrauen genieße. Colt O'Gunner, den ich tagsüber in Ebene 34 Gelb bei den **Untouchables** finde, könne mir mehr erzählen. Dieser rät mir, Nin-Teng Zeng *(im Techno-Shop in der Erlebniswelt, 11. Etage)* zu besuchen.

Nach einem mehr oder weniger belanglosen Dialog erfahre ich, daß es nur eine Person gibt, die meine nächtlichen Visionen deuten kann - und das ist Argenta Silberblick in der **Mega-Schule** auf Ebene 30 Grün. Und tatsächlich - sie hat DEN Tip für mich: Man solle doch mal im Hinterzimmer eines Verdächtigen suchen. .

Ihr sei des weiteren in Erinnerung, daß *Tom Longplay* Silizio wegen der mystischen Fähigkeit, die Macht der Pyramide in unserer Dimension zu nutzen, befragt habe. Womit wir unseren Verdächtigen hätten - und wahrhaftig: In Toms Wohnung *(1. Etage, Sektor gelb)* finde ich im hinteren Raum die gesuchte Pyramide.

Diese zeige ich Ricky Schurk, der mir anbietet, daß ich sie dem Bestohlenen selbst zurückgebe. Dieses Angebot solltet Ihr annehmen, denn sonst könnt Ihr lange auf Eure Kohle *(und den Fortgang des Spieles)* warten. Der Sprung in die 13. Etage und zur nächsten Vision ist somit vollendet.

In der neuen Wohnung wartet Malcolm McClone auf mich und erzählt mir folgendes:

'Wir versuchten, mit Hilfe künstlich generierter lebender Materie eine Ansammlung von menschlichem Wissen zu schaffen. Dabei benutzten wir Androiden, um dieses Wissen auf möglichst menschliche Weise in Erfahrung zu bringen. Das Ziel war, ein Hirn-



▲ *Ermunterung, von zarter Stimme vorgetragen, ist besonders willkommen*

Gesagt - getan: Er versteckt sich hinter einer Laserbarriere, die - wie wir später erfahren - in der 6. Etage ist. Um zu erfahren, wie diese ausgeschaltet werden kann, muß ich auf jeden Fall den Kurierdienst-Job von Rita Runna annehmen. Auf diese Weise lernt Ihr Klaus Knister kennen, der mir verrät, daß Fred Fräser über die Laser Bescheid weiß. Die nötige Info bekommt Ihr *(für 300 Rocks)* in der Instandsetzung, dem Raum, in dem Ihr ganz zu Anfang wart.

Computer-Interface mit Wissen zu versorgen. Il Silizio überwacht die Entwicklung der Androiden, die äußerlich nicht von echten Menschen zu unterscheiden sind. Uns fehlte der letzte Schlüssel, um dieses Interface zu erzeugen.'

Was ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen kann: Das Wort 'Interface' wird später noch zum Öffnen einer Tür benötigt. McClone berichtet weiter, er habe bei Il Silizio ein 'komisches Gefühl'. Des weiteren weiß er zu erzählen, daß in der Kapelle in der 10. Etage die uns umgebenden natürlichen Kräfte konzentriert werden. Dort befände sich auch eine Oberton-Orgel.

Am nächsten Morgen erwartet uns MAX mit einer schlimmen Nachricht: Die Pyramide hätte nicht an Il Silizio zurückgegeben werden dürfen; es handele sich um einen Fall von Hochverrat. Ich versuche, Malcolm McClone anzurufen, doch der ist scheinbar spurlos verschwunden. Sein Anrufbeantworter verrät lediglich, daß ich eine Nachricht bei Tom Longplay hinterlassen soll.

Von diesem erfahre ich, daß es eine Liga zur Rettung des Towers gäbe, welche aus Rockfellow, McClone, Elo Eprom und ihm selbst bestünde. Ein Musikinstrument *(die Orgel)* sei sehr wichtig, allerdings könne diese nur von Il Silizio und McClone gespielt werden *(und daß Il Silizio nicht der richtige Mann dafür ist, wissen wir ja jetzt)*. Tom ist ein netter Kerl und teilt uns noch mit, daß wir Malcolm McClone unter der Geheimnummer 4862 anrufen können.



◄ *Unter dem Tower lauert die Gefahr*

Tips und Tricks

Folgende Berufsaufgaben müssen wahrgenommen werden, um das Spiel zu lösen:
- **Algenpresse/Algenfischer**
- **Beschwerdestelle**
- **Kurierdienst (mindestens zwei Aufträge)**
- **Volontär bei Erika Erger**
- **Horchposten**

Wer zwischendurch Geld braucht, kann jederzeit auf Arbeiten zurückgreifen, die noch nicht oder nicht vollständig ausgeübt wurden. In der letzten Stufe wird nur noch Geld benötigt, um sich ausreichend Verpflegung beschaffen zu können.

Ganz wichtig: Bei allen Gesprächen stets höflich sein, auch wenn sich deren Inhalte wiederholen. Notfalls Räume aufsuchen, in denen mehrere Personen sind, um so Sympathiepunkte zu sammeln. Stets die Uhr im Auge behalten. Nachts könnt Ihr nirgendwo etwas ausrichten. Wer viel Schlaf braucht, kann die Uhr auf 21 Uhr vorstellen.

Die automatische Speicherung des Spielstands berücksichtigt auch die körperliche Kondition. Deshalb niemals aussteigen, wenn Ihr z.B. übermüdet oder sehr hungrig seid, sonst kann es passieren, daß Ihr gleich zu Beginn der Neuaufnahme des Games in der Krankenstation landet - und das kostet 200 Rocks.



▲ *Ein Job als Hilfspolizist ist besser als gar nichts*

Der nächste Schritt führt mich in die Schaltzentrale, wo ich wie folgt vorgehe:

- Schaltraum 2: Schalter 1 ein.
- Schaltraum 3: Schalter 2 ein.
- Schaltraum 5: Schalter 2 ein.
- Schaltraum 6: beide Schalter ein.

Alle anderen Schalter aus.

Ich begebe mich zurück ins 6. Level *(Die richtige Stelle ist gar nicht schwer zu finden. Wenn Ihr Euch den Lageplan dieser Etage anschaut, dann seht Ihr im gelben Sektor nur eine Treppe. Betrachtet Ihr aber den Plan von der 7. Etage, so erscheinen dort zwei Treppen. Die rechte ist die, die zur Laserbarriere führt)* und stelle fest, daß es sich um zwei Laserbarrieren handelt und nur die erste ausgeschaltet ist.

Da kann nur einer helfen, Fred Fräser! Den finde ich abends ab 21 Uhr in der **Piano Bar**. Von ihm erfahre ich, daß ich - um auch die zweite Barriere lahmzulegen - im 2. Schaltraum den 2. Schalter ein- und im 6. den 2. ausschalten muß, was ich daraufhin auch tue *(es geht auch ohne Fred aufzusuchen! Einfach gleich beim ersten Mal die erste und die ebengenannte Einstellung gemeinsam vornehmen!)*.

So ist es mir dann endlich möglich, den Geheimraum zu betreten, in dem ich dann mehr über das erfahre, was in dem Tower eigentlich vor sich geht. Wir sparen das hier aus und kommen gleich zur nächsten Station - der *Kapelle* im 10. Stock *(zwischendurch solltet Ihr unbedingt arbeiten, denn der Kontostand wird beim Bezug der nächsten Wohnung ganz schön geschröpft werden)*.



▲ *Abgecheckt und überprüft*

Ich betrete also die Kapelle und begebe mich direkt zu der Orgel. McClone hatte etwas davon erzählt, daß ich hier das Wort 'Obertonvision' eingeben muß. Jedoch bekomme ich keine Eingabezeile oder ähnliches. Das Geheimnis: Man muß das Wort einfach 'blind' eingeben. Nach einem Moment fängt die Orgel von selbst an zu spielen, und schließlich kommt auch die gewünschte Vision.

Darin sehe ich die Pyramide, auf die sich ein kristallähnlicher Gegenstand setzt, woraufhin sich die Pyramide verwandelt. Ich fange an zu kombinieren: Könnte es der Kristall der Schauspielerin sein?

Vorläufig bekomme ich darauf noch keine Antwort *(es hat - wie ich später erfahre, auch keinen Einfluß auf die Lösung des Spiels)*, denn ich erhalte meine nächste Wohnung zugewiesen, die sich im 19. Stock befindet. Anschließend berichte ich der 'Liga' über die Vision und werde beauftragt, mich als Spitzel bei der hauseigenen Zeitungsredaktion einzuschleusen, um dort mehr zu erfahren. Dort bekomme ich den Volontärsjob *(den man auch bekommt, wenn man einen anderen Berufswunsch als den des Redakteurs bei Eusebia Klefisch äußert)* und muß drei Texte redigieren, von denen zwei wichtige Informationen enthalten.

Nachdem ich diese Arbeit beendet habe, teilt mir Erika Erger mit, daß auf das Museum ein Säureanschlag verübt wurde, bei dem - wie ich später erfahre - ein wertvolles Bild entwendet wurde (die Säure diente nur der Ablenkung).

Ich fahre also in die **11.Etage** und treffe auf Colt O'Gunner, der mich prompt zum Hilfspolizisten ernennt.

Fortsetzung auf S. 78



▲ *Wie wär's mit etwas Kostendämpfung im Gesundheitswesen?*


ASM
aktueller
software
markt
J.O.E.'92




ASM
aktueller
software
markt


SS WHALE

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen unter dem Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
Abandoned Places	**L P -**
Ace 2	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alternate Reality The City	- P A
Alternate Reality The Dungeon	L - -
Bad Blood	L - A
Balance Of Power 1990 Edition	- - A
Bane Of The Cosmic Forge	L P A
Bard's Tale 1 The	L P -
Bard's Tale 2 The	L P -
Bard's Tale 3 The	L P A
Batallion Commander	- - A
Battle Of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles Of Napoleon	- - A
Battletech	(L P) A
Bismarck	- - A
Black Cauldron The	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers 1	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions Of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Code Name: Ice Man	(L P) A
Colonel's Bequest The	L P A
Conquests Of Camelot The	(L P) A
Conquests of The Long Bow	**L P -**
Conquest of the Longbow	**L P -**
Curse Of The Azure Bonds	L P -
Dagger of Amon Ra	**L P -**
Dam Busters The	- - A
Dark Half	**(L P) -**
Day Of The Viper	L P -
Death Knights Of Krynn	**L P A**
Deathlord	- P A
Decisive Battl. North Am. Civil War	- - A
Def Con 5	- - A
Defender Of The Crown	- - A
Deja Vu (Amiga/ST)	L - -
Deja Vu 2	L - -
Drachen Von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Dunkle Dimension Die	(L P) -
ECO Quest	**(L P) -**
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L - A
Elvira 1 - Mistr. of Dark (nicht C 64)	L P -
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	**L P -**
Emperor Of The Mines	L - -
Europe Ablaze	- - A
Eye Of The Beholder 1	L P A
Eye Of The Beholder 2	**L P -**
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure The	(L P) -
Fascination	(L P) -
Fatal Heritage	**L - -**
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Flugsimulator 3	- - A
Flugsimulator 4	- - A
Fountain Of Dreams	- - A
Future Wars	(L P) -
Goldregon's Domain	L - A
Gateway To The Savage Frontier	L P -
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gold Rush	L P A
Guild Of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart Of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	**(L P) -**
Imperium Galactum	- - A
Indiana Jones 3 (Lost Crusade)	L P -
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	**(L P) -**
Insector X	- - A
It Came From The Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones In The Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	L P -
Keef The Thief	- - A
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P A
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	**L P -**
Kingdoms Of England	- - A
Knights Of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Mortville Der	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy Of The Ancients	L P -
Legend Of Blacksilver	- - A
Legend Of Faerghail	L P -
Legend Of Kyrandia	**(L P) -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P A
Les Manley - Lost in L.A.	L P -
Loom	L - -
Lords Of Doom	L P -
Lost Files of Sherlock Holmes	**(L P) -**
Lure Of The Temptress	**(L P) -**
Manhunter New York	L - A
Manhunter San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga	L P A
Megatraveller 1	L P -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	L P A
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	**L P -**
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story The	- - A
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1 (Mastersystem)	L - A
Phantasy Star 2 (Megadrive)	- - A
PHM Pegasus	- - A
Pirates!	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	**L P -**
Pool Of Radiance	L P A
Pool Of Radiance Advent. Journal	- - A
Pools Of Darkness	**L P A**
Populous	L - A
Ports Of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
Prince Of Persia	L P -
Project Firestart	L - A
Project Stealth Fighter (C 64)	- - A
Prophecy of the Shadow	**L P -**
Quest For Glory 2	(L P) A
Quest For Glory 3	**L - -**
Questron 2	L P -
Railrood Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	**(L P) -**
Rings Of Medusa	(L P) -
Rise Of The Dragon	(L P) A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge Das	**L P -**
Secret Of The Silver Blades	- - A
Sentinel The (Firebird)	- - A
Sentinel World 1 Paragraphs	- - A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sex Vixens From Space	L - -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Soko Ban (Megadrive)	- - A
Sorcerian	- - A
Sound Blaster (alle Versionen)	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Spellcasting 101	L - -
Spirit Of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek 25th Anniversary	L P -
Star Trek 5	- - A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Sword Of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Thunder Board Soundkarte	- - A
Times Of Lore	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 7 incl . Forge of Virtue	**L P -**
Ultima 6	L P A
Uninvited	L - -
Ultima Underworld	**L P -**
Up Periscope	- - A
War In The South Pacific	- - A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- - A
Waxworks	**L P -**
Willy Beamish	**L - -**
Wing Commander incl. Secret Miss.	- - A
Winzer	**L - -**
World Cup Soccer (Megadrive)	- - A
Zack Mc.Kracken	L P A
Zork 1	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

2 Monkey Island 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

3 King's Quest 6
PC dV 99,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	IBM-PC
4.	Wing Commander 2 dV	-------	94.95
5.	Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95
6.	Wing Commander deluxe Edition dA	-------	104.95
7.	Ultima 7 dV	-------	99.95
8.	Schwarze Auge Das - Die Schicksalsklinge dV	84.95	89.95
9.	Patrizier Der dV	79.95	89.95
10.	Civilization dV	84.95	99.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (E)

Titel	Amiga	PC
A Train dV	—	99.95
Bard's Tale 3 The dA	39.95	39.95
Budokan dA	34.95	—
California Games dA	24.95	24.95
Chess Player 2150 E	19.95	—
Emerald Mine 3 Prof. dA	29.95	—
F 19 Stealth Fighter dA	84.95	49.95
Flight Path 737 dA	9.95	—
Garrison dA	19.95	—
Hollywood Poker Pro dA	19.95	—
Imperium dA	34.95	34.95
Leaderboard Golf E	29.95	—
Links Kurs Barton Creek E	—	44.95
Links Kurs Bay Hill Club E	—	44.95
Links Kurs Bountiful E	44.95	44.95
Links Kurs Firestone E	44.95	44.95
Links Kurs Hyatt Dorado E	—	44.95
Links Kurs Pinehurst E	—	44.95
Links Kurs Troon North E	—	44.95
North & South dA	29.95	—
Oil Imperium dV	19.95	19.95
Olympiad Collection E	29.95	29.95
Populous dA	34.95	34.95
Powermonger dA	39.95	84.95
S.W.O.T.L. DO 335 E	—	44.95
S.W.O.T.L. E	—	94.95
S.W.O.T.L. HE 162 E	—	44.95
S.W.O.T.L. P 38 E	—	39.95
S.W.O.T.L. P 80 E	—	39.95
Starflight 1 dA	34.95	34.95
Ultima 6 Classic dA	49.95	59.95
Ultima Trilogie 2 (4,5,6) dA	—	89.95

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Roland Soundk. LAPC 1 od. SCC 1	PC 799,95
Sound Blaster V 2.0	PC 199,95
Sound Blaster PRO Basic	PC 329,95
Sound Blaster PRO Standard	PC 379,95
Sound Blaster CMS-Chips f. V 2.0	PC 69,95
Sound Blaster CD-ROM Laufwerk	PC 579,95
Video Blaster Genlock-Karte	PC 639,95
Aktiv-Boxen	Paar 59,95
Speichererweiterg. f. A 500 + Uhr	AM 59,95
Verlängerg. Monitor/Maus/Joystick	9,95

MAN SPRICHT DEUTSH!

In den rechten fünf Spalten finden Sie unser Angebot mit deutscher Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Amiga	PC
10 Great Games dA	89.95	99.95
1869 dV	79.95	89.95
Aces Of The Pacific dA	—	89.95
Adventure Collection	74.95	79.95
Adventurers The dA	69.95	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	89.95
Air Warrior (PC S-VGA) dA	84.95	109.95
Airbus A 320 dA	99.95	99.95
Alone in the Dark dA	—	94.95
Amberstar dA	84.95	89.95
ATAC dA	94.95	89.95
B 17 Flying Fortress dA	94.95	99.95
B.A.T. 2 dV	89.95	89.95
Bard's Tale Construct. Kit dA	74.95	79.95
Bard's Tale Trilogie dA	—	89.95
Battle Isle dA	79.95	89.95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	49.95
Birds Of Prey dA	84.95	94.95
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	79.95
Burning Steel dV	—	94.95
Cadaver dV	74.95	89.95
Cadaver Levels dA	44.95	—
Campaign dV	74.95	84.95
Car & Driver dA	—	84.95
Castle Of Dr. Brain dV	84.95	94.95
Castles dV	69.95	84.95
Castles 2 dV	—	94.95
Chess Master 3000 dA	—	84.95
Classic Adventure dA	.	89.95
Comanche dA	—	99.95
Combat Classics dA	69.95	74.95
Conquestador dV	79.95	79.95
Conquestador Szen. Disk dV	44.95	44.95
Conquests Of Longbow dV	—	94.95
Creatures 2 dA	69.95	—
Curse of Enchantia dV	89.95	89.95
Dagger Of Amon Ra dV	—	89.95
Dark Queen Of Krynn dV	—	89.95
Darklands dV	—	119.95
Darkseed dA	—	94.95
Daughter of Serpents dV	—	84.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	84.95
Dominium dA	79.95	—
Dream Team The dA	59.95	69.95
Dune dV	79.95	89.95
Dune 2 dA	—	74.95
Dungeon Master dA	—	84.95
Elite dA	69.95	69.95
Elite Plus dA	—	94.95
Elvira 1 dV	79.95	89.95
Elvira 2 dV	84.95	84.95
Epic dA	79.95	84.95
Epyx Sporting Gold dA	69.95	—
Erben des Throns dV	79.95	84.95
Eternam dV	—	89.95
Eye Of The Beholder 1 dV	79.95	79.95
Eye of the Beholder 2 dV	84.95	84.95
F 117 A Nighthawk dA	—	99.95
F 15 Strike Eagle 3 dA	—	104.95
F 19 vs M 29 Compil. dA	89.95	94.95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5) dA	—	99.95
Falcon 3.0 Mission Disk dA	—	69.95
Fantastic Worlds dA	84.95	89.95
Fate Gates Of Dawn dV	79.95	—
Flugsimulator 4 dV	—	149.95
Gateway To Sav. Frontier dV	79.95	89.95
Global Conquest dA	—	99.95
Global Effect dA	84.95	89.95
Gobliiins dV	69.95	69.95
Gobliins 2 dV	79.95	89.95
Grandmaster Chess dA	—	84.95
Gunship 2000 dA	89.95	99.95
Gunship 2000 Szenario dA	—	69.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Titel	Amiga	PC
Gunship dA	69.95	89.95
Harpoon 1.21 Battles. 3 dA	44.95	44.95
Harpoon 1.21 Battles. 4 dA	44.95	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	49.95
Harrier Jump Jet dA	—	99.95
Heart Of China dV	94.95	94.95
History Line 1914/18 dV	89.95	89.95
Hook dA	69.95	89.95
Microprose GP F. 1 dA	84.95	99.95
Might & Magic 3 dV	79.95	89.95
Might & Magic 4 dV	—	89.95
Monkey Island 1 dV	79.95	89.95
Nigel Mansell GP dA	69.95	74.95
No Second Price dA	69.95	—
Perfect General Data dA	49.95	49.95
Perfect General The dA	84.95	89.95
PGA Courses dA	44.95	44.95

Unser komplettes Lieferprogramm finden Sie im kostenlosen Kundenmagazin. Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser spezielles Angebot in den entsprechenden Fachblättern.

Titel	Amiga	PC
Humans dA	69.95	69.95
Inca dV	—	99.95
Indiana Jones 3 Adv. VGA dV	79.95	89.95
Kaiser dV	99.95	99.95
Kathedrale Die dV	89.95	89.95
King's Quest 5 dV	94.95	109.95
Leather Godess. Phobos 2 dV	—	99.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	74.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Lemmings 2 dA	84.95	89.95
Links Golf dA	84.95	94.95
Loom dV	79.95	79.95
Lost Files Sherl. Holmes dV	—	94.95
Lure Of The Temptress dV	79.95	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	94.95
Mad TV Datadisk dV	29.95	29.95
Mad TV dV	79.95	89.95
Manchester United Eur. dA	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	69.95
Mantis dA	—	119.95
Mario is Missing dA	—	84.95
Megalomania dV	39.95	89.95
Microprose Golf dA	84.95	—
PGA Golf Plus dA	79.95	84.95
Pinball Fantasies dA	69.95	—
Pirates ! dA	69.95	69.95
Planet's Edge dV	—	89.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Pools Of Darkness dV	89.95	89.95
Populous 2 dA	—	84.95
Populous 2 Challenge Data dA	34.95	—
Populous 2 Plus Data dA	79.95	—
Populous World Editor dA	44.95	—
Power Pack 2 dA	—	74.95
Quest & Glory dA	79.95	89.95
Quest for Glory 3 dV	—	84.95
Railroad Tycoon dV	84.95	94.95
Rampart dA	69.95	79.95
Red Baron dV	84.95	89.95
Rex Nebular dA	—	89.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Secret Of Silver Blades dA	79.95	79.95
Sensible Soccer 92/93 dA	64.95	—
Shadow of the Beast 3 dA	74.95	—
Shadow-World dA	—	94.95
Shadowlands dA	79.95	79.95
Shuttle dV	79.95	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	84.95
Sim Ant dV	89.95	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	84.95
Sim Life dV	—	94.95
Soul Crystal dV	69.95	79.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Special Forces dA	84.95	99.95
Spirit Of Adventure dV	69.95	79.95
Star Trek 25th Anniv. dV	—	94.95
Starbyte Collection No.1 dV	74.95	79.95
Starbyte Collection No.2 dV	79.95	89.95
Strike Commander dA	—	109.95
Task Force 1942 dA	—	99.95
Treasures Of Sav. Frontier dV	—	89.95
Ultima 5 dA	79.95	—
Ultima 7 Forge of Virtue dA	—	49.95
Ultima Underworld dA	—	89.95
Ultima Underworld 2dA	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	89.95
Ween dV	79.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 1 dA	—	44.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 2 dA	—	44.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 1 dA	—	49.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 2 dA	—	49.95
Wing Comm. 2 Speech Disk dA	—	49.95
Wizardry 6 Bane C. Forge dV	79.95	79.95
WWF 2 dA	69.95	—
X-Wing US	—	94.95
Zak Mc Kracken dV	69.95	—
Zool dA	59.95	—

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Software vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
Computertyp .... □ Kundenmagazin (kostenlos)
bitte ankreuzen

AUFTRAGGEBER

A 04/93

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome — VISA — DINERS CLUB INTERNATIONAL

Fortsetzung von S. 72

Hier solltet Ihr Euch Notizen machen, denn später ist es zwingend notwendig, die (eigenen) Ermittlungen an Colt O'Gunner von den Untouchables weiterzugeben. Und nur wenn diese stimmen, kann er den Täter fangen, und Ihr bekommt Eure Belohnung.

Viel wichtiger ist jedoch die Bekanntschaft mit Captain Sensible, den ich gleich noch aufsuchen werde. Vorher erfahre ich von O'Gunner so ganz nebenbei, daß Andy und Armin Androiden sind und somit offensichtlich zu jenen gehören, auf die Il Silizio Einfluß ausübt...

Wie bereits gesagt, ist mein nächstes Ziel Captain Sensible, den ich im **Horchposten** *(siehe Terminal im Aufzug)* finde. Dort gilt es, Nachrichten zu entschlüsseln, die zum einen auf den Säureanschlag im Museum hinweisen, zum anderen aber auch verraten, daß MAX mit Viren verseucht werden könnte.

Dies berichte ich McClone, der mir wiederum den Negierungsbefehl NEX nennt und mich zu Nin Ten Zeng *(am besten im Techno-Shop in der 11. Etage aufsuchen)* schickt. Zeng kennt einen Datenspeicher-Befehl mit dem schönen Namen TEX und verweist mich an Elo Eprom in der **EDV-Sicherheit** *(36. Etage)*.

Elo erzählt vom Verknüpfungsbefehl FOR und bietet einen Job an, der zwar für das Spielgeschehen unwichtig ist, dafür aber ein beträchtliches Kapital auf das Konto bringt.

Mit neun von zehn Wissenspunkten betrete ich den Fahrstuhl und muß miterleben, wie MAX Unsinn redet und schließlich in die Luft fliegt. Gleichzeitig jedoch bekomme ich meine nächste Wohnung zugewiesen, die immerhin schon in der 29. Etage liegt.

Nach der üblichen Vision im neuen Bett ruft mich McClone an und bittet mich, ins **Pilzland** zu kommen, wo die nächste Besprechung der Liga stattfindet. Es gilt, die Androiden aufzuspüren, die sich im Tower herumtreiben und ganz offensichtlich zerstörerische Absichten haben.



▲ *Bescheidenheit ist doch was Feines*

◀ *Jetzt kommt's auf die richtige Nummer an...*

Auf die Spur bringt mich Captain Sensible, der von neuen Aktivitäten im Horchposten berichtet. Ich fahre also dorthin und entschlüssele die dritte Nachricht, die mir Aufschluß über einen geplanten Anschlag in der Kapelle gibt.

Dort *(10. Etage)* treffe ich einen Androiden, der beauftragt ist, eine Bombe in der Orgel zu legen. Ich mache ihn mit den Worten NEX FOR TEX unschädlich und schicke ihn zu McClone ins Labor.

Zwecks Überprüfung, ob alles in Ordnung ist, gebe ich wieder einmal 'Obertonvision' ein. Im Fahrstuhl werde ich dann von McClone ins Labor geschickt, wo ich angeblich Rockfellow treffen soll. Stattdessen wartet dort Il Silizio, der Rockfellow entführt hat und mir stolz darüber Bericht erstattet.

Wieder zurück im Aufzug, ruft Tom um Hilfe. Er, McClone und Elo seien im Geheimraum eingesperrt, ich müsste die Laserbarriere erneut abstellen, was ich natürlich auch tue. Im Geheimraum bekomme ich dann den gutgemeinten Rat, noch einmal zum Horchposten zu gehen.

Sensible, der noch immer nicht seine Sonnenbrille ausziehen will, sagt, daß die Signale, die er empfangen hat, von unterhalb des Towers, vom Meeresboden, kämen. Er wisse aber niemanden, der sich mit U-Booten auskennt *(der einzige Weg, um unter den Tower zu gelangen)*.

Und nun sind wir an dem Punkt angelangt, da es *nicht* mehr egal ist, was wir tun. Wir erinnern uns an den Anfang dieses Artikels. Da hatte ich geschrieben, daß Ihr OHNE ein bestimmtes Jobangebot gar nicht in der Lage seid, dieses Spiel zu lösen. Und dieses Angebot kam von - Scotty Green.

Ihn suche ich nunmehr auf, und er erklärt sich bereit, mir das U-Boot bis zum nächsten Tag fertigzumachen. Ich soll aber, so Scotty, ausgeschlafen sein und genügend gegessen haben, bevor ich losfahre. Und mein Bett finde ich nunmehr in der **35. Etage**.

Ich habe 25 Stunden auf meinem 'Schlafkonto' - allerdings habe ich zur Lösung des letzten Rätsels knapp 24 Stunden gebraucht. Wenn Euch also 'unten' die Müdigkeit überkommt, könnte es passieren, daß Ihr alles nochmal machen könnt *(ab diesem Punkt natürlich, an dem wir jetzt angelangt sind)*.

Was das 'Futter' angeht, so werdet Ihr - allerdings auch erst nach einer Weile - einen Snackautomaten in der Unterwelt vorfinden. Ich habe mich vorsichtshalber mit zwei Sushis von Wendy eingedeckt und bereue dies später auch nicht, denn bis ich zum Automaten komme, habe ich schon wieder 'Superhunger'.

Wie dem auch sei, Scotty ruft an und teilt mir mit, daß das U-Boot einsatzbereit ist. Und so beginnt meine Fahrt in die Unterwelt, wo ich natürlich *(über Monitor)* von Il Silizio begrüßt werde. Der ist seiner Sache absolut sicher und macht sich einen Spaß daraus, mich in sein Reich hineinzulassen.

Es ist wahrlich kein Zuckerschlecken, was mich nun erwartet. Um jeden einzelnen Schritt zu beschreiben, müßten wir den Umfang des Heftes um einige Seiten erweitern, außerdem nähmen wir zuviel von der Spannung und der Action weg.



▲ ***Guut gemacht: Ein bißchen Anerkennung schadet nicht***

Damit Ihr aber nicht ganz blöd dasteht *(so wie ich!)*, hier die wichtigsten Informationen:

- Um die Türen zu öffnen, immer genauestens die Informationen beachten, die Ihr an den Schaltern findet. Der Strom in der aus vier Leveln bestehenden Unterwelt *(Notstromaggregat)* braucht nicht wieder umgestellt zu werden.

- Als erstes den **Aufenthaltsraum** in der obersten Etage aufsuchen und mit dem Androiden reden. Der verrät Euch die Codes für die beiden Türen mit Zahlenschlössern.

- Die Tür zur Elektronenanalyse ist mit einem Codewort gesichert. Il Silizio verrät, wenn Ihr ihn richtig befragt, einiges davon. Das Wort kennen aufmerksame Leser aber schon längst. Was war noch der entscheidende Schlüssel, der der Liga fehlte?

- Den Androiden in der **Seismologiezentrale** könnt Ihr nur dann wegschicken, wenn Ihr vorher im Aufenthaltsraum wart.

- Den Androiden an der Treppe nach unten kann man wegschicken, wenn man ihm einen kaputten Algenlollie gibt. Diesen bekommt Ihr in der Sortieranlage, die sich hinter dem Aufenthaltsraum befindet *(vorher Schalter für Türstrom umlegen)*.

- Die **LaPlace**-Tür öffnet sich nur, wenn Ihr in dem Spiel mit Il Silizio Glück habt. Dort erhaltet Ihr zwei weitere Codewörter, die beim Androiden im Schaltraum der untersten Etage anzuwenden sind: *Alien* und *Slime (kenne ich das nicht woher?)*.

- Um bis zum Silizianer vorzudringen, brauche ich sechs Widerstände und eine Platine, die in der Lötstation *(Strom muß an sein!)* zusammengefügt werden müssen *(linken Mausknopf gedrückt halten und die einzelnen Punkte gemäß Schema verbinden. Wenn Ihr etwas überseht, könnt Ihr diese Arbeit noch einmal machen!)*. Wo Ihr die Widerstände bzw. die Platine findet, wird nicht verraten *(höchtens gegen eine Tüte Algenlollies)*.

- Mit der fertigen Platine könnt Ihr in die Zentrale vordringen, wo Rockfellow von einer Laserbarriere umgeben wird. Nun bedarf es noch eines Codewortes, das in einem Raum auf einem Zettel zu lesen ist *(hehe. Nochmal suchen, falls Ihr es vergessen habt. Und dabei stand doch auf dem Zettel: 'Nicht vergessen: ...')*.

Wenn das geschehen ist, ist Rockfellow frei. Nach einer Explosion und jeder Menge Sternchen finden wir uns in der 42. Etage in **Rockfellows Loft** wieder, wo mir nicht nur zu meiner großartigen Leistung gratuliert, sondern auch ein Bausparvertrag überreicht wird. Als mir dann noch Rockfellow für einige Zeit seine Loft überläßt, stelle ich erfreut fest: 'Rocky, Du hast meiner Zukunft ein Zuhause gegeben.' ❐

Klaus Trafford

Das Schwarze Auge

Wollt Ihr Eure Helden mal so richtig ordentlich nach Euren Wünschen formen? Dann probiert doch mal dieses Turbo-Pascal-Listing für den PC aus. Ihr werdet nach der Arbeit mit diesem Character-Editor Eure Lieblinge kaum noch wiedererkennen... ■

Marko Röper

```
uses
  crt;

var
 byt: array[1..2,1..1738]of byte;
 f: file of byte;
 byte_nr,zahl,x,i: integer;
 a,b,c: string;

procedure init_screen;
begin
   clrscr;
   textcolor(11);
   write('-------------------------------------------------------------
---------------------------------------------');
   write('-');textcolor(15);write('     Charactere-Edit-Program für
das beste Rollenspiel aller Zeiten     ');textcolor
   (11);write('-');
   write('-------------------------------------------------------------
---------------------------------------------');
   write('        -');textcolor(15);write('erknobelt und produziert von
Marko Röper [');textcolor(14);write('TELESOFT');
   textcolor(15);write(']');textcolor(11);writeln('-');
   writeln('          ------------------------------------------------
---');
   textcolor(15);
end;

procedure get_infos;
begin
   textcolor(7);
   writeln;
   writeln('Bitte Pfad für DSA eingeben (z.B.:"C:\SPIELE\DSA\") !');
   write(' ->');
   textcolor(15);
   readln(a);
   textcolor(7);
   writeln;
   writeln('Bitte Character-File-Name eingeben (ohne ".chr") !');
   write(' ->');
   textcolor(15);
   readln(b);
   textcolor(7);
   clrscr;
   init_screen;
end;

procedure laden;
begin
   c:=a+b+'.chr';
   assign(f,c);
   reset(f);
   textcolor(15);
   writeln;
   writeln('Lade ',c,'! Bitte Geduld.');
   writeln('-------------------------------------------------------------
----------------------------------------------');
   writeln('-                                                        -');
   writeln('-------------------------------------------------------------
----');
   textcolor(14);
   gotoxy(2,9);
   for i:=1 to 1738 do
     begin
       read(f,byt[1,i]);
       byt[2,i]:=byt[1,i];
       if frac(i/23)=0 then
         begin
           write('-');
           x:=x+1;
         end;
     end;
   write('-');
   close(f);
   textcolor(7);
   init_screen;
end;

procedure speichern;
var hs: string;
begin
   init_screen;
   hs:=a+b+'.old';
   rename(f,hs);
   c:=a+b+'.chr';
   assign(f,c);
   rewrite(f);
   byt[2,87]:=20;
   byt[2,90]:=10;
   byt[2,101]:=10;
   textcolor(15);
   writeln;
   writeln('Speichere ',c,'! Bitte Geduld.');
   writeln('-------------------------------------------------------------
---------------------------------------------');
   writeln('-                                                        -');
   writeln('-------------------------------------------------------------
-----------------------------------------------');
   textcolor(14);
   gotoxy(2,9);
   for i:=1 to 1738 do
     begin
       write(f,byt[2,i]);
       if frac(i/23)=0 then
         begin
           write('-');
           x:=x+1;
         end;
     end;
   write('-');
   close(f);
   textcolor(11);
   textmode(lastmode);
   clrscr;
   halt;
end;

function get_count(mincount,maxcount: integer): integer;
var
  zahls: string;
  c,d,px,py: integer;
label
  pos1;
begin
  writeln;
  px:=wherex;
  py:=wherey;
pos1:
  gotoxy(px,py);
  write(' Bitte wählen ( [',mincount,'] - [',maxcount,'] ) -> ');
  textcolor(15);
  readln(zahls);
  val(zahls,d,c);
  if (c=0)and(d>=mincount)and(d<=maxcount) then get_count:=d
    else
      begin
        gotoxy(px,py);
        textcolor(11);
        write('                                                   ');
        goto pos1;
      end;
end;

procedure edit_wert(wert: integer);
var
  byt1,byt2: byte;
begin
  textcolor(11);
  i:=wert+zahl;
  writeln(' Alt: ',byt[1,i]:3,' Neu: ',byt[2,i]:3);
  zahl:=get_count(-20,18);
  byt[2,i]:=zahl;
  zahl:=0;
end;

procedure edit_zauber;
begin
  init_screen;
  writeln('Menü: Zauber');
  writeln('------------');
  writeln;
  textcolor(11);
  writeln(' - 1- Antimagie    -11- Verwandlung');
  writeln(' - 2- Beherrschung  -12- Veränderung');
  writeln(' - 3- Dämonologie');
  writeln(' - 4- Elementare');
  writeln(' - 5- Bewegung');
  writeln(' - 6- Heilung');
  writeln(' - 7- Hellsicht');
  writeln(' - 8- Illusion');
  writeln(' - 9- Kampf');
  writeln(' -10- Verständigung');
  zahl:=get_count(1,12);
  if zahl=1 then
    begin
      init_screen;
      writeln('Zauber: Antimagie');
      writeln('-----------------');
      writeln;
      textcolor(11);
      writeln(' -1- Beherrschung brechen');
      writeln(' -2- Destructibo Arcanitas');
      writeln(' -3- Gardianum Paradei');
      writeln(' -4- Illusionen zerstören');
      writeln(' -5- Verwandlung beenden');
      zahl:=get_count(1,5);
      edit_wert(302);
    end;
  if zahl=2 then
    begin
      init_screen;
      writeln('Zauber: Beherrschung');
      writeln('--------------------');
      writeln;
      textcolor(11);
      writeln(' - 1- Band und Fessel      -11- Zwingtanz');
      writeln(' - 2- Bannbaladin');
      writeln(' - 3- Böser Blick');
      writeln(' - 4- Grosse Verwirrung');
      writeln(' - 5- Herr über das Tierreich');
      writeln(' - 6- Horriphobus');
      writeln(' - 7- Magischer Raub');
      writeln(' - 8- Respondami Veritar');
      writeln(' - 9- Sanftmut');
      writeln(' -10- Somnigravis Tausendschlaf');
```

```
    zahl:=get_count(1,11);
    edit_wert(308);
  end;
 if zahl=3 then
  begin
    init_screen;
    writeln('Zauber: Dämonologie');
    writeln('-------------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' -1- Furor Blut und Sulphurdampf');
    writeln(' -2- Geister austreiben');
    writeln(' -3- Geister beschwören');
    writeln(' -4- Heptagon und Krötenei');
    writeln(' -5- Krähenruf');
    writeln(' -6- Skelettarius Kryptaduft');
    zahl:=get_count(1,6);
    edit_wert(320);
  end;
 if zahl=4 then
  begin
    init_screen;
    writeln('Zauber: Elementare');
    writeln('------------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' -1- Elementare beschwören');
    writeln(' -2- Nihilatio Gravitas');
    writeln(' -3- Solidirid Farbenspiel');
    zahl:=get_count(1,3);
    edit_wert(326);
  end;
 if zahl=5 then
  begin
    init_screen;
    writeln('Zauber: Bewegung');
    writeln('----------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' -1- Axxeleratus Blitzgeschwind');
    writeln(' -2- Foramen Foraminor');
    writeln(' -3- Motoricus Motilitich');
    writeln(' -4- Spurlos Trittlos Fährtenlos');
    writeln(' -5- Transversalis Teleport');
    writeln(' -6- Über Eis und über Schnee');
    zahl:=get_count(1,6);
    edit_wert(329);
  end;
 if zahl=6 then
  begin
    init_screen;
    writeln('Zauber: Heilung');
    writeln('---------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' -1- Balsam Salabunde');
    writeln(' -2- Hexenspeichel');
    writeln(' -3- Klarum Purum Kräutersud');
    writeln(' -4- Ruhe Körper Ruhe Geist');
    writeln(' -5- Tiere beschwören');
    zahl:=get_count(1,5);
    edit_wert(335);
  end;
 if zahl=7 then
  begin
    init_screen;
    writeln('Zauber: Hellsicht');
    writeln('-----------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' -1- Adleraug und Luchsenohr');
    writeln(' -2- Analüs Arcanstruktur');
    writeln(' -3- Eigenschaften seid gelesen');
    writeln(' -4- Exposami Creatur');
    writeln(' -5- Odem Arcanum');
    writeln(' -6- Penetrizzel Holz und Stein');
    writeln(' -7- Sensibar Wahr und Klar');
    zahl:=get_count(1,7);
    edit_wert(340);
  end;
 if zahl=8 then
  begin
    init_screen;
    writeln('Zauber: Illusion');
    writeln('----------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' -1- Chamaelioni Mimikry');
    writeln(' -2- Duplicatus Doppelpein');
    writeln(' -3- Harmlose Gestalt');
    writeln(' -4- Hexenknoten');
    zahl:=get_count(1,4);
    edit_wert(347);
  end;
 if zahl=9 then
  begin
    init_screen;
    writeln('Zauber: Kampf');
    writeln('-------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' -1- Blitz dich find');
    writeln(' -2- Ecliptifactus');
    writeln(' -3- Eisenrost und grüner Span');
    writeln(' -4- Fulminictus Donnerkeil');
    writeln(' -5- Ignifaxius Flammenstrahl');
    writeln(' -6- Plumbumbarum und Narretei');
    writeln(' -7- Radau');
    writeln(' -8- Saft Kraft Monstermacht');
    writeln(' -9- Scharfes Aug und sichre Hand');
    zahl:=get_count(1,9);
    edit_wert(351);
  end;
 if zahl=10 then
  begin
    init_screen;
    writeln('Zauber: Verständigung');
    writeln('---------------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' -1- Hexenblick');
    writeln(' -2- Nekropathia modernd Leich');
    zahl:=get_count(1,2);
    edit_wert(360);
  end;
 if zahl=11 then
  begin
    init_screen;
    writeln('Zauber: Verwandlung');
    writeln('-------------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' - 1- Adler Wolf und Hammerhai  -11- Feuerbann');
    writeln(' - 2- Arcano Psychostabilis   -12- In See und Fluss');
    writeln(' - 3- Armatrutz           -13- Paralü Paralein');
    writeln(' - 4- Mut erhöhen          -14- Salander Mutanderer');
    writeln(' - 5- Klugheit           -15- Visibili Vanitar');
    writeln(' - 6- Charisma');
    writeln(' - 7- Fingerfertigkeit');
    writeln(' - 8- Gewandtheit');
    writeln(' - 9- Intuition');
    writeln(' -10- Körperkraft');
    zahl:=get_count(1,15);
    edit_wert(362);
  end;
 if zahl=12 then
  begin
    init_screen;
    writeln('Zauber: Veränderung');
    writeln('-------------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' - 1- Abvenenum Pest und Galle');
    writeln(' - 2- Aeolitus Windgebraus');
    writeln(' - 3- Brenne toter Stoff');
    writeln(' - 4- Claudibus Clavistibor');
    writeln(' - 5- Dunkelheit');
    writeln(' - 6- Flim Flam Funkel');
    writeln(' - 7- Hartes Schmelze');
    writeln(' - 8- Silentium Silentille');
    writeln(' - 9- Sturmgebrüll besänft`ge dich');
    writeln(' -10- Weiches Erstarre');
    zahl:=get_count(1,10);
    edit_wert(378);
  end;
end;

procedure edit_talente;
begin
  init_screen;
  writeln('Menü: Talente');
  writeln('-------------');
  writeln;
  textcolor(11);
  writeln(' -1- Kampf');
  writeln(' -2- Körper');
  writeln(' -3- Gesellschaft');
  writeln(' -4- Natur');
  writeln(' -5- Wissen');
  writeln(' -6- Handwerk');
  writeln(' -7- Intuition');
  zahl:=get_count(1,7);
  if zahl=1 then
   begin
    init_screen;
    writeln('Talent: Kampf');
    writeln('-------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' -1- Waffenlos');
    writeln(' -2- Hiebwaffen');
    writeln(' -3- Stichwaffen');
    writeln(' -4- Schwerter');
    writeln(' -5- Äxte');
    writeln(' -6- Speere');
    writeln(' -7- Zweihänder');
    writeln(' -8- Schusswaffen');
    writeln(' -9- Wurfwaffen');
    zahl:=get_count(1,9);
    edit_wert(249);
   end;
  if zahl=2 then
   begin
    init_screen;
    writeln('Talent: Körper');
    writeln('--------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln(' - 1- Akrobatik');
    writeln(' - 2- Klettern');
    writeln(' - 3- Körperbeherrschung');
    writeln(' - 4- Reiten');
    writeln(' - 5- Schleichen');
    writeln(' - 6- Schwimmen');
    writeln(' - 7- Selbstbeherrschung');
    writeln(' - 8- Tanzen');
    writeln(' - 9- Verstecken');
    writeln(' -10- Zechen');
    zahl:=get_count(1,10);
    edit_wert(258);
```

```
      end;
    if zahl=3 then
      begin
        init_screen;
        writeln('Talent: Gesellschaft');
        writeln('--------------------');
        writeln;
        textcolor(11);
        writeln(' -1- Bekehren');
        writeln(' -2- Betören');
        writeln(' -3- Feilschen');
        writeln(' -4- Gassenwissen');
        writeln(' -5- Lügen');
        writeln(' -6- Menschenkenntnis');
        writeln(' -7- Schätzen');
        zahl:=get_count(1,7);
        edit_wert(268);
      end;
    if zahl=4 then
      begin
        init_screen;
        writeln('Talent: Natur');
        writeln('-------------');
        writeln;
        textcolor(11);
        writeln(' -1- Fährtensuche');
        writeln(' -2- Fesseln');
        writeln(' -3- Orientierung');
        writeln(' -4- Pflanzenkunde');
        writeln(' -5- Tierkunde');
        writeln(' -6- Wildnisleben');
        zahl:=get_count(1,6);
        edit_wert(275);
      end;
    if zahl=5 then
      begin
        init_screen;
        writeln('Talent: Wissen');
        writeln('--------------');
        writeln;
        textcolor(11);
        writeln(' -1- Alchemie');
        writeln(' -2- Alte Sprachen');
        writeln(' -3- Geographie');
        writeln(' -4- Geschichte');
        writeln(' -5- Götter/Kulte');
        writeln(' -6- Kriegskunst');
        writeln(' -7- Lesen');
        writeln(' -8- Magiekunde');
        writeln(' -9- Sprachen');
        zahl:=get_count(1,9);
        edit_wert(281);
      end;
    if zahl=6 then
      begin
        init_screen;
        writeln('Talent: Handwerk');
        writeln('----------------');
        writeln;
        textcolor(11);
        writeln(' -1- Abrichten');
        writeln(' -2- Fahrzeuge');
        writeln(' -3- Falschspiel');
        writeln(' -4- Heilen: Gift');
        writeln(' -5-        Krankheit');
        writeln(' -6-        Wunden');
        writeln(' -7- Musizieren');
        writeln(' -8- Schlösser');
        writeln(' -9- Taschendieb');
        zahl:=get_count(1,9);
        edit_wert(290);
      end;
    if zahl=7 then
      begin
        init_screen;
        writeln('Talent: Intuition');
        writeln('-----------------');
        writeln;
        textcolor(11);
        writeln(' -1- Gefahrensinn');
        writeln(' -2- Sinnesschärfe');
        zahl:=get_count(1,2);
        edit_wert(299);
      end;
end;

procedure edit_heldart;
begin
  init_screen;
  writeln('Eigenschaften: Heldart');
  writeln('----------------------');
  writeln;
  textcolor(11);
  writeln(' - 1- Gaukler    Alt: ',byt[1,18]:3);
  writeln(' - 2- Jäger      Neu: ',byt[2,18]:3);
  writeln(' - 3- Krieger');
  writeln(' - 4- Streuner');
  writeln(' - 5- Thorwaler');
  writeln(' - 6- Zwerg');
  writeln(' - 7- Hexer');
  writeln(' - 8- Druide');
  writeln(' - 9- Magier');
  writeln(' -10- Auelf');
  writeln(' -11- Firnelf');
  writeln(' -12- Waldelf');
  byt[2,18]:=get_count(1,12);
end;

procedure edit_eigenschaften;
begin
  init_screen;
  writeln('Menü: Eigenschaften');
  writeln('-------------------');
  writeln;
  textcolor(11);
  writeln(' Gute Eigenschaften  Schlechte Eigenschaften');
  writeln(' ------------------  -----------------------');
  writeln(' -1- Mut          - 8- Aberglaube');
  writeln(' -2- Klugheit     - 9- Höhenangst');
  writeln(' -3- Charisma     -10- Raumangst');
  writeln(' -4- Fingerfertigkeit -11- Goldgier');
  writeln(' -5- Gewandtheit    -12- Totenangst');
  writeln(' -6- Intuition     -13- Neugier');
  writeln(' -7- Körperkraft     -14- Jähzorn');textcolor(15);
  writeln(' -15- Körpergröße   -16- Geschlecht');
  writeln(' -17- Heldenart');textcolor(11);
  zahl:=get_count(1,17);
  if zahl<8 then byte_nr:=34+3*zahl;
  if (zahl>7)and(zahl<15) then byte_nr:=55+3*(zahl-7);
  if zahl=15 then
    begin
      writeln(' Alt: ',byt[1,20]:3,' Neu: ',byt[2,20]:3);
      byt[2,20]:=get_count(1,255);
      exit;
    end;
  if zahl=16 then
    begin
      write(' Alt: ');if byt[1,19]=0 then write('männlich') else
write('weiblich');
      write(' Neu: ');if byt[2,19]=0 then writeln('männlich') else
writeln('weiblich');
      write(' 0..männl. 1..weibl.');
      byt[2,19]:=get_count(0,1);
      exit;
    end;
  if zahl=17 then begin edit_heldart;exit;end;
  textcolor(11);
  writeln(' Alt: ',byt[1,byte_nr]:3,' Neu: ',byt[2,byte_nr]:3);
  if zahl<8 then zahl:=get_count(1,18)
  else zahl:=get_count(2,18);
  byt[2,byte_nr]:=zahl;
end;

procedure edit_astralenergie;
begin
  init_screen;
  writeln('Menü: Astralenergie');
  writeln('-------------------');
  writeln;
  textcolor(11);
  writeln('Alt: ',(byt[1,84]*256+byt[1,83]):5,' Neu:
',(byt[2,84]*256+byt[2,83]):5);
  zahl:=get_count(0,5000);
  i:=trunc(zahl/256);
  byt[2,84]:=i;
  byt[2,86]:=i;
  byt[2,83]:=zahl-i*256;
  byt[2,85]:=zahl-i*256;
end;

procedure edit_lebensenergie;
begin
  init_screen;
  writeln('Menü: Lebensenergie');
  writeln('-------------------');
  writeln;
  textcolor(11);
  writeln('Alt: ',(byt[1,80]*256+byt[1,79]):5,' Neu:
',(byt[2,80]*256+byt[2,79]):5);
  zahl:=get_count(0,5000);
  i:=trunc(zahl/256);
  byt[2,80]:=i;
  byt[2,82]:=i;
  byt[2,79]:=zahl-i*256;
  byt[2,81]:=zahl-i*256;
end;

procedure auto_optimal(magie: boolean);
begin
  for i:=1 to 7 do
    begin
      byt[2,34+i*3]:=18;
      byt[2,35+i*3]:=18;
      byt[2,55+i*3]:=2;
      byt[2,56+i*3]:=2;
    end;
  byt[2,79]:=136;
  byt[2,81]:=136;
  byt[2,80]:=19;
  byt[2,82]:=19;
  for i:=249 to 300 do byt[2,i]:=18;
  if magie then
    begin
      byt[2,83]:=136;
      byt[2,85]:=136;
      byt[2,84]:=19;
      byt[2,86]:=19;
      for i:=303 to 387 do byt[2,i]:=18;
    end;
end;

label pos1;

begin
  init_screen;
  if paramcount=0 then get_infos
    else
      begin
        a:=paramstr(1);
        b:=paramstr(2);
```

```
      end;
    laden;
  pos1:
    init_screen;
    writeln('Menü: Das schwarze Auge (Die Schicksalsklinge)');
    writeln('-------------------------------------------');
    writeln;
    textcolor(11);
    writeln('-1- Talente');
    writeln('-2- Zauber (nur bei magiebegabtem Character sinnvoll)');
    writeln('-3- Astralenergie ( -"- )');
    writeln('-4- Lebensenergie');
    writeln('-5- Eigenschaften');
    writeln('-6- Speichern');
    writeln('-7- Automatische Optimalisierung');
    write('-8- ');textcolor(12);writeln('ENDE');textcolor(11);
    zahl:=get_count(1,8);
    if zahl=1 then
      begin
        edit_talente;
        goto pos1;
      end;
    if zahl=2 then
      begin
        edit_zauber;
        goto pos1;
      end;
    if zahl=3 then
      begin
        edit_astralenergie;
        goto pos1;
      end;
    if zahl=4 then
      begin
        edit_lebensenergie;
        goto pos1;
      end;
    if zahl=5 then
      begin
        edit_eigenschaften;
        goto pos1;
      end;
    if zahl=6 then
      begin
        speichern;
        goto pos1;
      end;
    if zahl=7 then
      begin
        if byt[2,18]<7 then auto_optimal(false) else
  auto_optimal(true);
        goto pos1;
      end;
    if zahl=8 then textmode(lastmode);
  end.
```

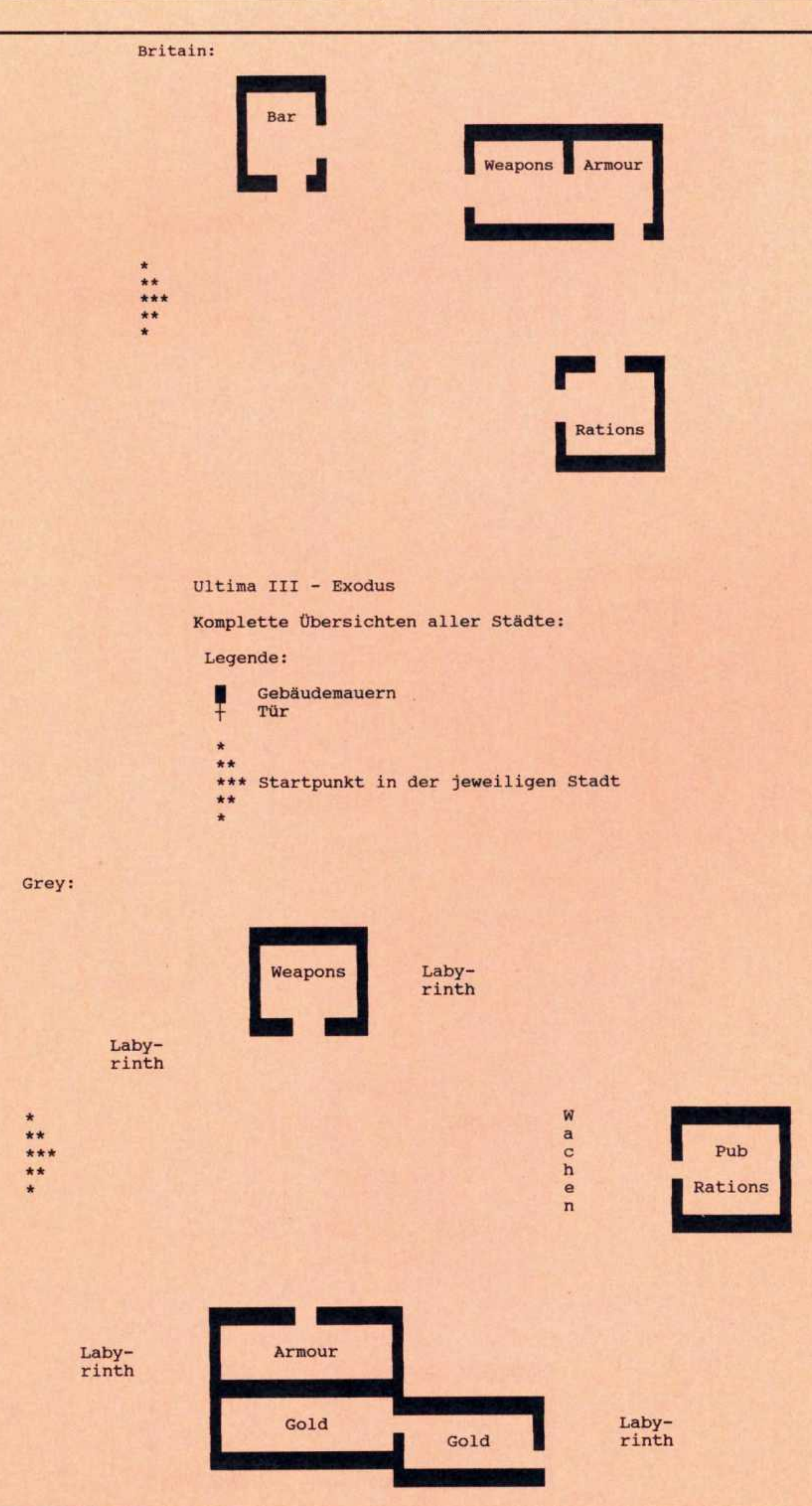
Ultima III

Peinlich, wenn man sich mal die Liste von Komplettlösungen zum Thema Ultima anschaut: Um die frühen Werke des Epos hat sich die ASM bislang kaum gekümmert. Das holen wir jetzt nach, Zeit für eine Oldie-Kopfnuß...

Nachdem in Teil I der Ultima-Saga der böse Zauberer Mondain besiegt wurde und in Ultima II die Rachegelüste der Hexe Minax durch unseren Helden jäh beendet wurden, schien es lange Zeit so, als wäre jeglicher Schrecken aus Sosaria verbannt. Doch der Schein trog...
Plötzlich tauchen wieder Monster auf, die ach so friedlichen Meere werden wieder von ganzen Horden von Piraten heimgesucht - alles ist schlimmer als je zuvor. Was ist denn nur passiert???
Es scheint so, als haben Mondain und Minax doch noch etwas zurücklassen können, eine Höllenbrut - EXODUS ist geboren! Und Ziel des Spiels ist natürlich die Vernichtung von Exodus.

●●● Die Party: ●●●

Direkt zu Beginn von Ultima III wird ein großer Unterschied zu den beiden Vorgängern klar, es gibt das erste Mal eine Party, die durch das Land zieht, und keine einzelne Person. Dies bringt viele Vorteile mit sich. Als Beispiel seien nur die Kämpfe genannt, welche nun auch gegen ganze Horden von Gegnern gleicher Rasse möglich sind. Dargestellt wird die Party allerdings weiterhin durch eine einzige Figur. Ausgenommen ist nur der Kampf. Hierauf möchte ich später noch genauer eingehen. Bei der Zusammenstellung der Party sollte man beachten, daß es sehr sinnvoll ist, verschiedene Charaktere aufzunehmen. Ich habe mit der Kombination von Fighter, Wizard, Cleric und Thief sehr großen Erfolg gehabt. Der Vorteil einer solchen Kombination liegt in der Vielfalt der Möglichkeiten der gesamten Party, d.h. es stehen dem Spieler die Fähigkeiten aller Charaktere zur Verfügung, z.B. eine immense Kraft im Kampf *(Fighter)*, Zaubersprüche *(Wizard)*, 0Klerikersprüche *(Cleric)* und eine große Gewandtheit *(Thief)*.



●●● Der Bildschirm ●●●

Der Bildschirm ist wie folgt aufgeteilt: Auf der linken Hälfte sehen wir die nähere Umgebung des Spielers. Darüber befindet sich die aktuelle Mondstellung - wichtig für die Mondtore, darunter die Windrichtung - wichtig für das Vorwärtskommen mit dem Segelboot. Auf der rechten Seite stehen die einzelnen Übersichten der verschiedenen Charaktere unserer Party. Hierbei stehen die ersten drei Buchstaben unter dem Namen für Geschlecht, Rasse und Typ des jeweiligen Charakters. In der Mitte dieser Anzeige werden die Werte für die Magiepunkte *(M)*, den Level des Charakters *(L)* und die vorhandene Menge Nah-

rung *(F)* dargestellt. Der Level ist abhängig von der Erfahrung des Charakters, welche u.a. durch häufiges *(und natürlich erfolgreiches)* Kämpfen erhöht wird. Bei zunehmendem Level steigt auch die Anzahl der Trefferpunkte *(Anzeige: H wie Hit-Points)*, die für den Kampf sehr wichtig sind, da sie die Energie des Charakters darstellen. WICHTIG: Jede Level-Steigerung muß Lord British mitgeteilt werden, da sonst leider keine Steigerung der Trefferpunkte möglich ist. Auf gleicher Höhe wie der Name steht außerdem noch der Zustand des Charakters, gesund *(G)*, vergiftet *(P)* oder tot *(D)*.

●●● Die Ausrüstung: ●●●

Zur Ausrüstung gehören sowohl die Waffen *(Weapons)* und die Kleidung *(Armour)* als auch das Essen *(Food)* und das Gold. Letzteres wird natürlich zum Erwerb der anderen Dinge benötigt. Zu Beginn des Spiels ist die Ausrüstung derart bescheiden, daß man zunächst bestrebt sein muß, diese aufzubessern. Besonderes Augenmerk sollte hierbei auf die Waffen gelegt werden, denn sonst könnte das ganze Spiel schon wieder beendet sein, bevor es überhaupt richtig angefangen hat, da man zu Beginn nur wenigen Gegnern Paroli bieten kann. Das erste Ziel liegt also darin, Waffen für die gesamte Party zu besorgen, wobei Pfeil und Bogen *(Bow)* sehr zu empfehlen sind. Leider lassen sich diese durch den doch sehr hohen Preis erst nach längerer Zeit anschaffen. Insgesamt sollten aber möglichst keine Nahkampfwaffen benutzt werden.

●●● Der Beginn ●●●

Ausgangspunkt unserer Reise ist das Schloß von Lord British, das zentral in Sosaria liegt. Nach einem kurzen Besuch bei unserem Herrn erkunden wir gleich die erste Stadt - Britain - direkt neben dem Schloß, da hier in der Regel keine Feinde lauern und wir in Ruhe einkaufen gehen können. Sollte es doch mal zu Zoff kommen, zunächst noch einige Hinweise zu den Kämpfen.

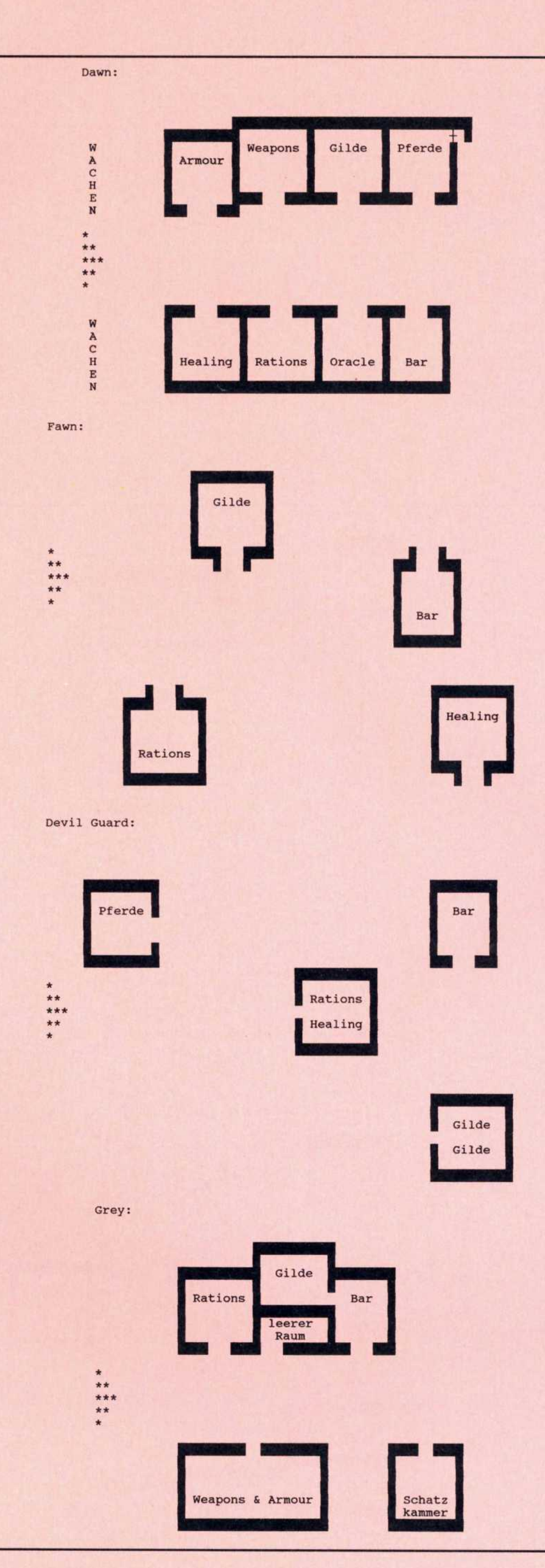
Im Kampfmodus ändert sich der Bildaufbau und es wird die Aufstellung der vier eigenen Charaktere und des minimal einen und der maximal neun Gegner angezeigt. Nacheinander werden nun die eigenen Charaktere eingesetzt, die aktuelle Figur blinkt. Grundsätzlich gibt es folgende Optionen:

- *Positionsänderung*
- *Waffen benutzen (meist Kämpfer)*
- *Zaubersprüche einsetzen (meist Zauberer)*
- *Klerikersprüche einsetzen (meist Kleriker)*

Bei der Kampfaufstellung ist zu beachten, daß in vorderster Linie natürlich die stärkeren Charaktere stehen sollten und weiter hinten die schwächeren *(hierzu zählt in der Regel der Kleriker)*. Der Kampf ist eines der wichtigsten Elemente dieses Spiels, denn wie oben schon erwähnt, hat man hier die Möglichkeit, wertvolle Erfahrungspunkte zu sammeln. Die Anzahl dieser Punkte richtet sich nach der Stärke des Feindes. Jede Art von Monster verschafft dem Spieler eine fest vorgegebene Steigerung des Erfahrungswertes. So ergibt z.B. das Töten eines Orks 3 Punkte, eines Balrons dagegen immerhin 20 Punkte. Einige der Monster verfügen über Zaubersprüche, andere sogar über Gift. Ist ein Spieler vergiftet, nimmt die Anzahl der Trefferpunkte kontinuierlich ab, er sollte also möglichst schnell geheilt werden *(beispielsweise in einigen Städten oder auch in vielen Dungeons, wo es zumeist erheblich billiger ist)*. Ein Charakter stirbt, wenn er zu häufig getroffen wird und somit seine Trefferpunkte Null werden. Nun kann er nur noch durch Resurrection oder den Klerikerspruch RESURRECT geheilt werden.

Sehr zweckmäßig ist es, Zauberspruch A *(REPOND)* gegen Orks o.ä. und Klerikerspruch A *(PONTORI)* gegen Skelette o.ä. einzusetzen, da die Horde danach schon oft stark dezimiert ist. Bei Kämpfen gegen sehr starke Gegner empfiehlt sich der Einsatz von Powders, da man dann ohne jegliche Gegenwehr eine Zeitlang auf den Gegner einschlagen kann.

Hat man alle Gegner endlich besiegt, schaltet das Bild wieder auf die normale Ansicht um und es bleibt nur noch eine Schatztruhe von dem Gegner übrig. In dieser befinden sich alle seine Schätze, speziell



Moon:

Bar

*
**
***
**
*

Rations

Healing

Montor Ost:

Wachen

Weapons

Armour

Wachen

Wa-
chen

*
**
***
**
*

Wa-
chen

Wachen

Bar

Wachen

Montor West:

Wachen

Gefängnis

Wachen

*
**
***
**
*

Armour

Weapons

Wachen

Bar

Rations

Bar

Wachen

Yew:

Rations

Healing

*
**
***
**
*

Kreis
des
Lichts

natürlich Gold. Geöffnet werden sollte sie nur mit dem Klerikerspruch B *(Appar unem)*, da so keine Falle zuschnappen kann.
Und noch ein hilfreicher Tip: Wachen sind bestechlich! Es kostet nur 100 Goldstücke.

●●● Die Städte ●●●

Die folgenden Beschreibungen sind sehr kurz gefaßt. Sie sollen nur einen ersten Überblick geben, zusätzlich werden nützliche Tips erwähnt. Eine genauere Darstellung der Städte ist den anschließenden Skizzen zu entnehmen.
Britain: Die Stadt am Schloß. Die wichtigsten Geschäfte sind vorhanden.
Dawn: Die verborgene Stadt. Durch Zauberkraft ist der Eingang zu dieser Stadt nur zur Mondstellung *(0/0)* zu finden. Zu allem Überfluß liegt der Eingang auch noch im Wald versteckt. Finden kann man die Stadt, indem man vom Schloß aus acht Schritte nach links und dann 35 Schritte nach unten geht. Aber die Mühe lohnt sich, denn hier gibt es alles, sogar bessere Waffen und bessere Kleidung als in allen anderen Städten. Wer allerdings auf Raub aus ist, sollte sich vor den versteckten Wachen am Eingang in acht nehmen. Sehr günstig kann man hier an Pferde kommen, indem man durch den Hintereingang eindringt und dann die Händler erschlägt. Aber Vorsicht, sofort kommen die Wachen angerannt!
Death Gulch: Ein schrecklich verrufener Ort. Aber genau das richtige für Abenteurer, die sich eine goldene Nase verdienen wollen, denn wer hier die richtigen Schlüssel hat, findet eine sehr ertragreiche Einnahmequelle.
Devil Guard: liegt verborgen im Inneren eines Gebirges an einem See und ist daher nur über Mondtore zu erreichen. Die Stadt erstreckt sich über mehrere kleine Inseln. Man findet hier einen Pferdehändler.
Fawn: Die Stadt des Meeres.

Grey: Hier wird einiges geboten. Neben allen möglichen Geschäften gibt es in Grey eine Schatzkammer, die man allerdings nur betreten sollte, wenn man bereits eine gewisse Stärke erreicht hat, da man sonst recht schnell wieder neu beginnen muß. Außer dem Wächter der Schatzkammer gibt es nur noch vier weitere Wachen.

Montor: Montor wird durch einen Fluß in zwei Teile gespalten, Montor West und Montor Ost. Beide Teile der Stadt werden sehr stark bewacht und besitzen zahlreiche Unterkünfte für Wachen. Im Westteil befinden sich das Gefängnis und die wichtigsten Geschäfte.

Moon: Eine Art Kurort. Außer ein paar Lokalitäten recht uninteressant.

Yew: Eine magische Stadt, ein Tummelplatz für Heiler und Seher. Sehr empfehlenswert ist ein Besuch des 'Kreis des Lichts'. Im ganzen Ort gibt es keine einzige Wache!!!

Und wieder ein kleiner Tip: In Bars erhält man, wenn man für mehr als 7 Goldstücke trinkt, Tips zur Lösung.

●●● Die Dungeons ●●●

Unter Dungeons versteht man unterirdische Höhlensysteme. Jedes dieser Systeme besteht aus acht Etagen, die als Dungeon-Level bezeichnet werden. Um ein solches System zu erforschen, sollte man sich zunächst einmal acht Gems und eine große Menge von Fackeln besorgen. Diese erhält man in den Gilden der Städte Dawn, Devil Guard und Grey. Mit den Gems lassen sich die einzelnen Level kartographieren. Wer dazu keine Lust hat, sollte einfach die hier beigelegten Karten nehmen. Andererseits verschwindet damit aber auch ein Reiz der Höhlen.

In Dungeons wimmelt es nur so von Monstern, deren Gefährlichkeit mit wachsender Level-Zahl sehr stark ansteigt. In die unteren Level *(d.h. Level 6-8)* sollte man sich daher erst nach langer Spielzeit und mit großer Erfahrung begeben. Nachdem die Dungeons in Ultima II eigentlich nicht zur Lösung benötigt wurden, sind sie für das Lösen von Ultima III unerläßlich, da sich in ihnen die vier verschiedenen *Marks* befinden. Man unterscheidet die *Mark of Kings*, mit deren Hilfe man das Schloß von Exodus betreten kann, die *Mark of Fire*, mit der man ohne Probleme Lava durchqueren kann, die *Mark of Force*, mit der man unbeschadet durch Kraftfelder gehen kann, und die *Mark of Snake*, die man benötigt, um an der Silversnake vorbeizukommen. Doch das soll fürs erste genügen.

●●● Die Mondtore ●●●

Mondtore bieten die Möglichkeit, direkt an einen anderen Ort zu reisen, an dem auch ein Mondtor steht. Das Ziel dieser Reise ergibt sich aus der Stellung des Mondes. Jedes Mondtor erscheint zu höchstens drei Mondstellungen. Insgesamt gibt es acht Mondtore in Sosaria, von denen vier innerhalb von Gebirgen und eines auf der Insel von Exodus liegen. Die restlichen drei lassen sich auch so finden. Die einzelnen Tore im Überblick:

1 - nördlich des Felsens nördlich von Moon
2 - westlich von Montor-West, direkt am Wasser
3 - nordöstlich von Montor-Ost, auf einer Insel
4 - östlich von Devil Guard
5 - auf der Insel von Exodus
6 - nördlich von Death Gulch, in einem Gebirge
7 - westlich von Devil Guard, in einem Gebirge, das nördl. Mondtor
8 - westlich von Devil Guard, in einem Gebirge, das südl. Mondtor

Die Ziele der Reisen mittels der Mondtore:

1:	(0/0) —> 1	(0/1) —> 3	(0/2) —> 7
2:	(3/1) —> 3	(3/2) —> 7	(3/3) —> 2
3:	(1/3) —> 2	(1/4) —> 8	(1/5) —> 5
4:	(6/2) —> 7	(6/3) —> 2	(6/4) —> 8
5:	(5/7) —> 6	(5/0) —> 1	(5/1) —> 3
6:	(7/5) —> 5		
7:	(2/0) —> 1	(2/6) —> 4	(2/7) —> 6
8:	(4/4) —> 8	(4/5) —> 5	(4/6) —> 4

●●● Schiffe ●●●

Schiffe erhält man ausschließlich durch die Vernichtung der Besatzung eines Piratenschiffes. Leider kann es unglaublich lange dauern, bis denn endlich mal ein solches auftaucht. Also bloß nicht ungeduldig werden. Ein wichtiger Tip fürs Anpirschen an ein Piratenschiff: Vorsicht vor der Bordkanone!

WICHTIG: Schiffe nach dem Kapern möglichst sicher abstellen, d.h. in ganz kleinen Seitenarmen von Flüssen, da dort die Gefahr am geringsten ist, daß es durch den umhertobenden Strudel zerstört wird. Und dann ist alles umsonst gewesen. Der schlimmste Fall tritt ein, wenn man sich gerade auf einer Insel befindet, während der Strudel zuschlägt. Also: Auf Inseln immer das Boot im Auge haben!

●●● Ambrosia ●●●

Nach Ambrosia gelangt man, indem man mit seinem Schiff in den Strudel fährt. Man glaubt ja gar nicht, wie schwer es sein kann, diesen zu finden. Als Ausrüstung sollte man unbedingt vier Schlüssel, ein Gem *(zum Kartographieren)*, ausreichend Verpflegung und Unmengen an Gold mitnehmen.

WICHTIG: Alle vier Charaktere müssen bei diesem Unternehmen alle vier Marks besitzen, da sonst das Spiel leider beendet ist. Verfügen jedoch alle über die Marks, so sollte man keinen Schrecken bekommen, wenn es zunächst sehr dunkel wird. Keine Angst, unsere Helden überleben! In Ambrosia angekommen, erforschen wir zunächst das Land und stellen fest, daß es auf der gesamten Insel verteilt und teilweise gut versteckt vier Shrines gibt, an denen man gegen eine große Bezahlung seine Eigenschaften *(z.B Wisdom)* erheblich aufbessern kann, was ja auch dringend nötig ist. Doch Vorsicht, die einzelnen Fähigkeiten können nur bis zu einer bestimmten Grenze erhöht werden. Also auf keinen Fall zuviel Gold bezahlen!

●●● Das Finale ●●●

WICHTIG: An jedem der vier Shrines muß der Befehl *Search* eingegeben werden, wodurch man insgesamt vier Karten erhält, die später bei Exodus noch benötigt werden.

Verlassen werden kann Ambrosia mit einem Schiff, das ganz im Südosten der Insel zu finden ist. Mit diesem begibt man sich in den Strudel und schon ist man wieder in Sosaria. Durch die im gesamten bisherigen Spiel gesammelten Tips ist klar, daß jetzt nur noch folgende Dinge zur Lösung fehlen:

- *Exotics*-Waffen und -Rüstungen für das Schloß von Exodus
- das Paßwort für die Silversnake
- die richtige Reihenfolge für den Gebrauch der vier Karten

Die *Exotics*-Waffen und -Rüstungen sind auf zwei verschiedenen Inseln vergraben, die Waffen auf einer im Nordosten der Insel von Exodus und die Rüstungen auf einer südöstlich von Fawn.

Das Paßwort erhält man durch Beten in Yew im 'Kreis des Lichts' - für die ganz Faulen: Es lautet 'evocare', d.h. vor der Silversnake muß der Befehl 'Yell evocare' eingegeben werden.

Aus den Hinweisen ergibt sich, daß die richtige Reihenfolge nur der Timelord weiß und nach langer Suche findet sich dieser im achten Level eines Dungeon *(wo auch sonst!)*. Die richtige Reihenfolge lautet: Love, Sol, Moons & Death.

So, nun aber los!

So gut gerüstet wie eben möglich, betreten wir *(natürlich per Pferd)* das Schloß von Exodus und sofort stürmen jede Menge Drachen auf uns ein. Nach einigen Versuchen wird klar, daß der richtige Weg der linke ist. Danach muß man dem langen Gang nach oben folgen, am Ende rechts einbiegen, um dann in der Mitte des Schlosses wieder gerade nach oben zu laufen. Auf diesem Weg muß man noch sehr harte Kämpfe überstehen gegen die unmöglichsten Gegner. Der unangenehmste ist hierbei der Fußboden, da man diesen nicht sehen kann. Deshalb empfiehlt es sich, sich ganz am unteren Bildrand aufzustellen, da der Fußboden dann nur von oben aus angreifen kann.

Doch nachdem auch das geschafft ist, stehen wir nun endlich vor Exodus!!! Wir treten an den ersten Slot und stecken ganz langsam die erste Karte hinein, die Reihenfolge wissen wir ja vom Timelord. Entsprechend verfahren wir mit den drei anderen Karten und siehe da, es ist geschafft. Eine riesige Explosion und Exodus ist tot, und Sosaria ist mal wieder gerettet - bis, ja bis ULTIMA IV... ■

Marc Wegener


Absolut
cooler
Sonderpreis!
Bitte Bestellkarte benutzen
Jahrgang
92
nur 69,- DM *
!
DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE
91
90
89
nur 60,- DM*
nur 60,- DM*
nur 66,- DM*
* nur solange
der Vorrat
reicht!!!
...inkl.
1 Sammelordner
Bitte Bestellkarte benutzen

Legende zu den Dungeons:

█	Mauerstein
┼	Durchgang
╪	Geheimer Durchgang
*	Dungeon Ein- & Ausgang
+	Leiter nach oben
-	Leiter nach unten
=	Leiter nach oben und nach unten
c	Chest (Schatzkiste)
g	Gremlins
h	Heilquelle: Vergiftungen werden rückgängig gemacht
H	Heilquelle: Trefferpunkte werden auf das Maximum erhöht
q	Quelle: Trefferpunkte nehmen um 25 ab
r	Giftbrunnen: 'nur' Vergiftung
R	Giftbrunnen: Vergiftung und Trefferpunkte nehmen ab
t	Trap (Falle)
w	Strange Wind
k	Mark of Kings oder Fire oder Force oder Snake
l	Mark of ... leider gar nichts
m	Mark of Kings
n	Mark of Fire
o	Mark of Force
p	Mark of Snake
v	You see a Vision of the Time Lord. He tells you: 'The one way is Love, Sol, Moons & Death, all else fails.'
?	An diesen Stellen lauern noch weitere Geheimnisse, die allerdings nicht unbedingt zur Lösung von Ultima III benötigt werden - trotzdem solltet Ihr sie erforschen, da teilweise sehr große Goldfelder und ähnliches zu finden sind.

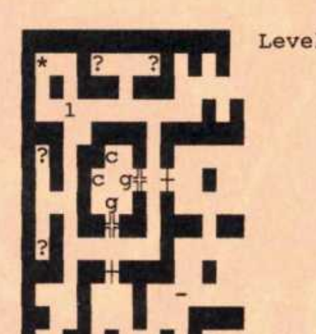
Legende der 'Misty Writings' im Dungeon oberhalb des Castles von Lord British:

1	Level 1	Dardin's Pit !
2	Level 2	Secret slides !
3	Level 3	Beware traps !
4	Level 4	Ever Adventure !
5	Level 7	Colosal cavern !
6	Level 8	Traps to gold !

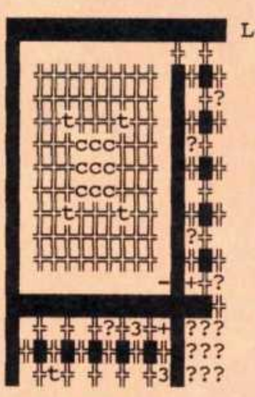




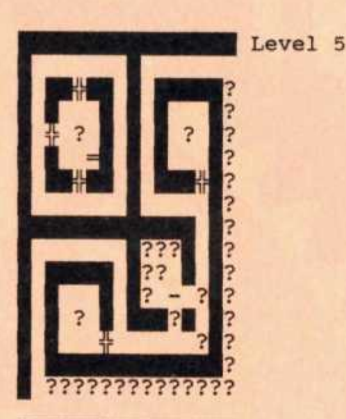
Level 1



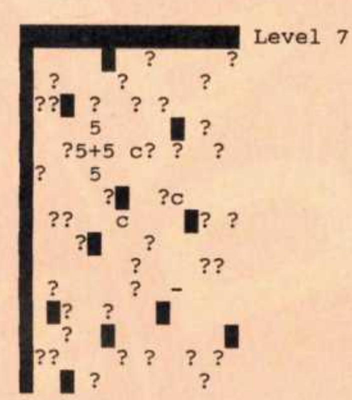
Level 3



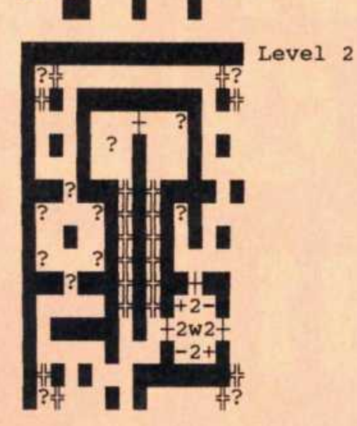
Level 5



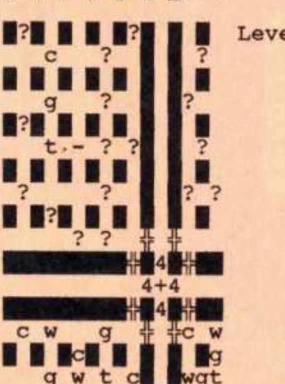
Level 7



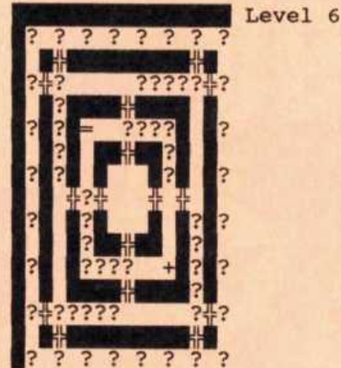
Level 2



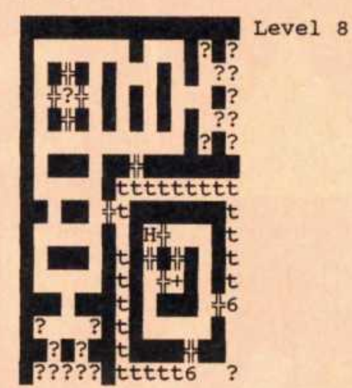
Level 4

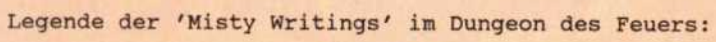


Level 6



Level 8

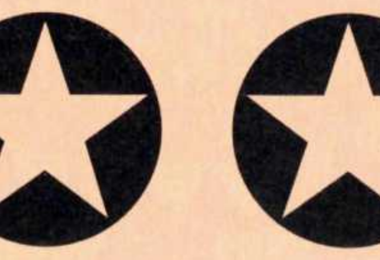




Legende der 'Misty Writings' im Dungeon des Feuers:

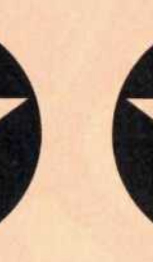
1	Level 1	Beware the fires of Hell !
2	Level 2	Trapped door !
3	Level 3	Twisty Maze !
4	Level 4	Windy walk !
5	Level 5	Gremlincity !
6	Level 6	Devils Den !
7	Level 7	Go back ! Pits !
8	Level 8	Chamber of Fire !





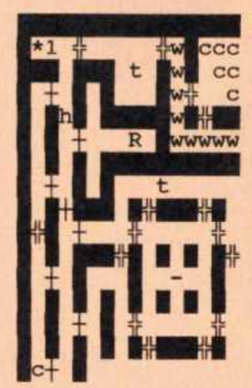




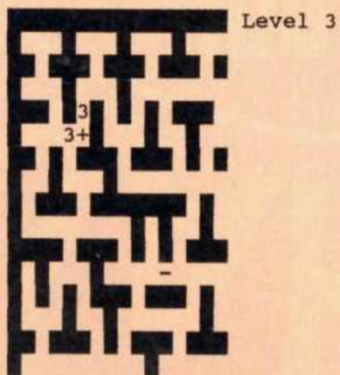




Level 1



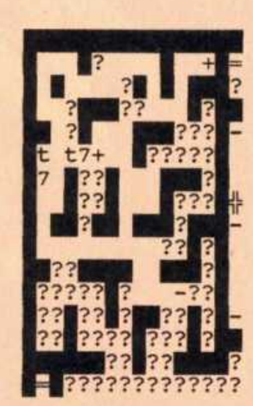
Level 3



Level 5



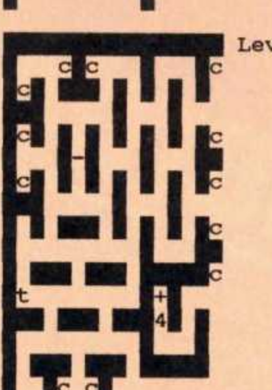
Level 7



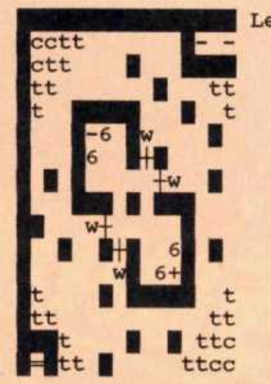
Level 2



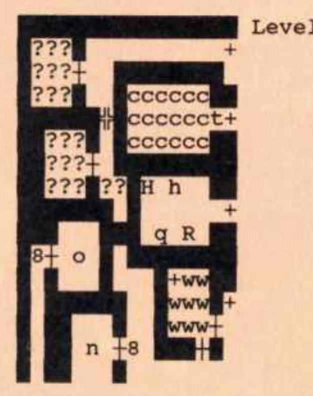
Level 4

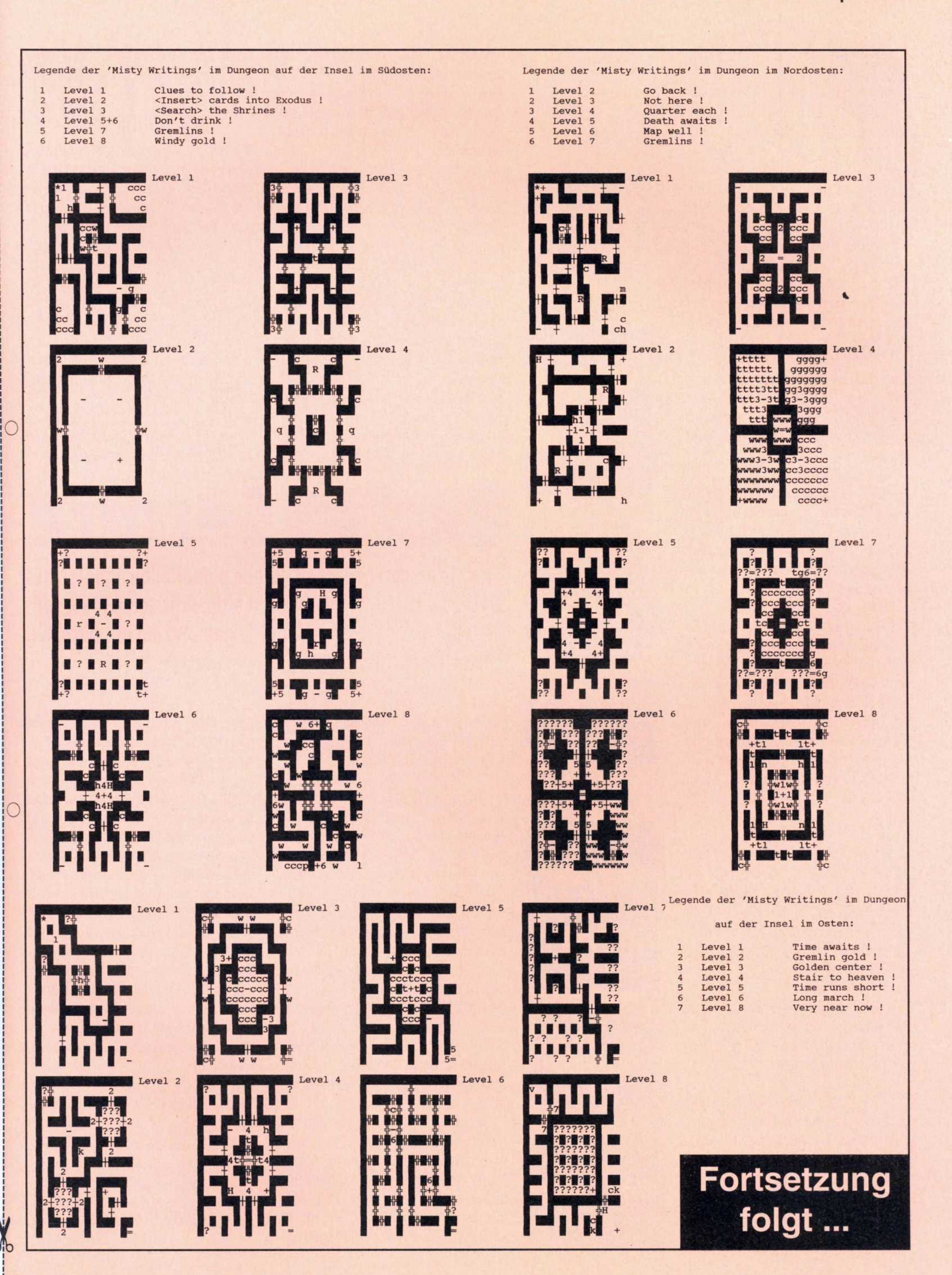


Level 6



Level 8

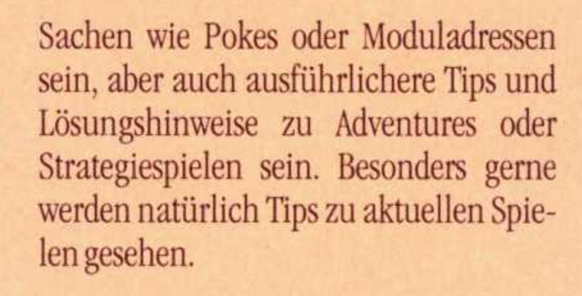



Legende der 'Misty Writings' im Dungeon auf der Insel im Südosten:
1 Level 1 Clues to follow !
2 Level 2 <Insert> cards into Exodus !
3 Level 3 <Search> the Shrines !
4 Level 5+6 Don't drink !
5 Level 7 Gremlins !
6 Level 8 Windy gold !
Legende der 'Misty Writings' im Dungeon im Nordosten:
1 Level 2 Go back !
2 Level 3 Not here !
3 Level 4 Quarter each !
4 Level 5 Death awaits !
5 Level 6 Map well !
6 Level 7 Gremlins !
Level 1
Level 3
Level 2
Level 4
Level 5
Level 7
Level 6
Level 8
Level 1
Level 3
Level 2
Level 4
Level 5
Level 7
Level 6
Level 8
Level 1
Level 3
Level 5
Level 7
Level 2
Level 4
Level 6
Level 8
Legende der 'Misty Writings' im Dungeon auf der Insel im Osten:
1 Level 1 Time awaits !
2 Level 2 Gremlin gold !
3 Level 3 Golden center !
4 Level 4 Stair to heaven !
5 Level 5 Time runs short !
6 Level 6 Long march !
7 Level 8 Very near now !
Fortsetzung folgt ...

HOW TO PLAY

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!



Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Grapholo-ge gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich. Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. (Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.)

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

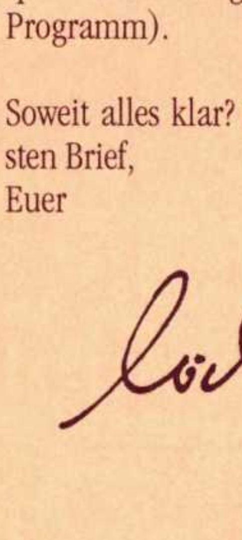
Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

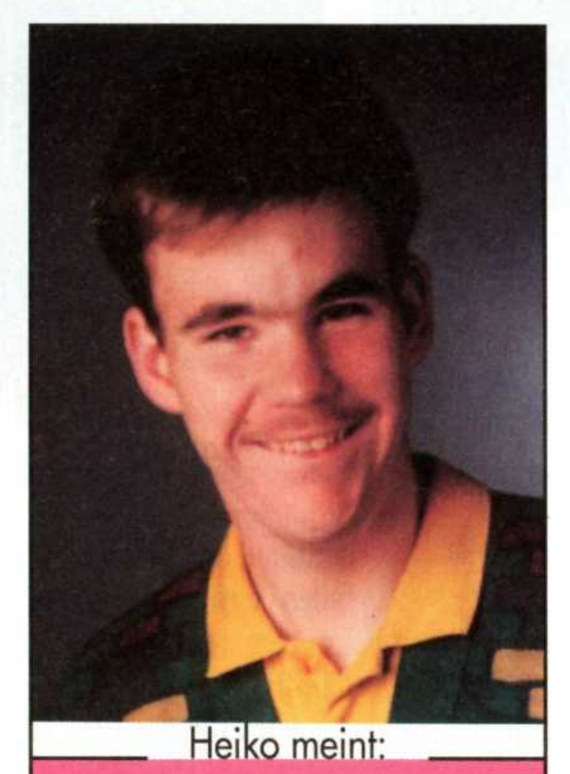
Euer



Ein Tag mit Giana ...

GIANA SISTERS

System: **C64** (rausgekramt), **Amiga, ST**, empf. VK-Preis (damals): **35-60 DM**, Hersteller: **Rainbow Arts**, Muster von: **ASM-Archiv**.



Heiko meint:

Giana Sisters war das erste Game, das ich je auf einem Computer gespielt habe. Obwohl ich 1991 auf einen PC umstieg und mich dort Programmen wie z.B. Wing Commander beschäftige, ist Giana Sisters auch heute noch eines meiner Lieblingsgames.



Welches ist Euer Lieblings-Oldie? Diese Frage stellten wir in der Februar-ASM. Kurz darauf meldete sich HEIKO BENDER aus LÜDENSCHEID und schrieb spontan: GIANA SISTERS. Wohlan, zurück in die Vergangenheit.

Kurz vor Jahreswechsel 1987/88 trudelte das Jump'n'Run in der ASM-Redaktion ein. Der erste Gedanke war, daß es sich bei diesem **Rainbow Arts**-Produkt um eine (*auf weiblich gemachte*) Kopie der *Mario Bros.* handelte. Nach dem Test aber war man vom Gegenteil überzeugt und vergab neben einer Spitzenbewertung auch den Hitstern.

Bei **Giana Sisters** geht es um einen Alptraum, der urplötzlich zur Realität wird. Da tauchen auf einmal bizarre Felsen, merkwürdige Bauten, seltsame Bodenformen und ähnliches mehr auf, und überall wimmelt es von höchst gefährlichen Kreaturen, mit denen nicht gut Kirschenessen ist.

Zum Glück hat der/die Spieler *(in)* die Möglichkeit, ihren Körper aufzupowern, um so den Gegnern widerstehen zu können. Dies geschieht durch Kopfarbeit - im wahren Sinne des Wortes, denn man muß von unten her mit dem Schädel an Felsen stoßen, die mitunter einen Ball, einen *(Doppel-)* Blitz, einen Lolli und einiges anderes beinhalten.

Diese Gegenstände bringen selbstredend auch mal ein Extra-Leben oder einen guten High-Score. Aus heutiger Sicht hat das Game nichts von seiner Faszination verloren. Natürlich würde es kaum mehr eine Soundnote von "12" geben, so wie damals, aber ansonsten...

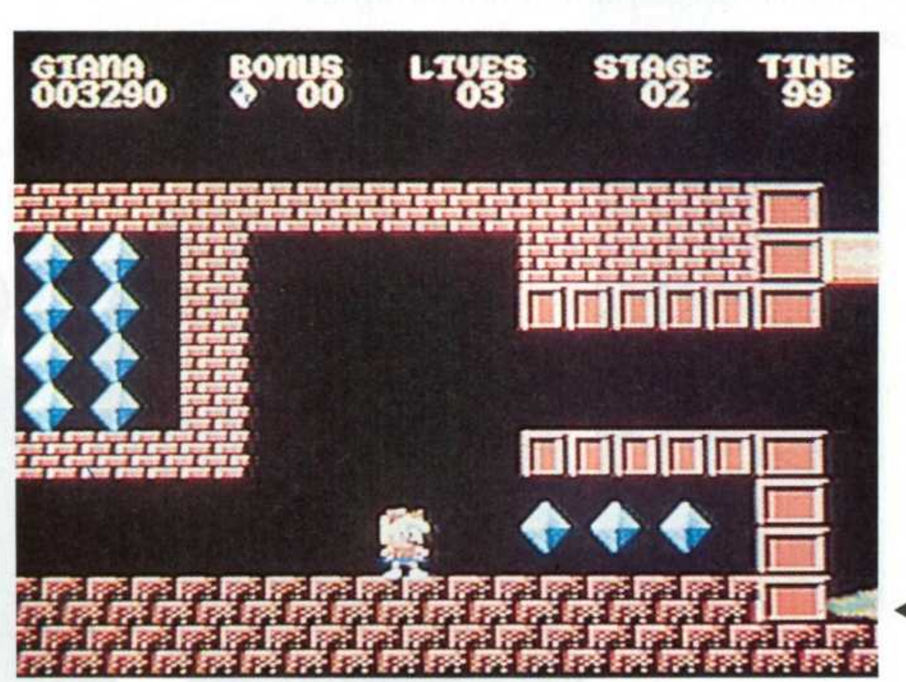


◄ *Lauf und hüpf mit den Gianas*

Für die Musik zeichnete, zumindest auf dem C64, Chris Hülsbeck verantwortlich, der hiermit einen seiner schönsten Soundtracks für die Brotkiste ablieferte. Die Grafiken entwarf ein Mann, für den dieses Game der Grundstein zur Karriere werden sollte: Manfred Trenz. Er machte im Folgejahr mit *Katakis* von sich reden, ganz zu schweigen von *Turrican* und *Turrican II*.

Dies und die Tatsache, daß wirklich gute Jump'n'Runs gerade auf der Brotkiste selten waren, machten die Sisters zu einem Klassiker, der bis zum heutigen Tag unvergessen ist. Gegen eine zeitgemäße Neuauflage hätte keiner etwas einzuwenden, am allerwenigsten wohl die Fans von damals. ■

Klaus Trafford



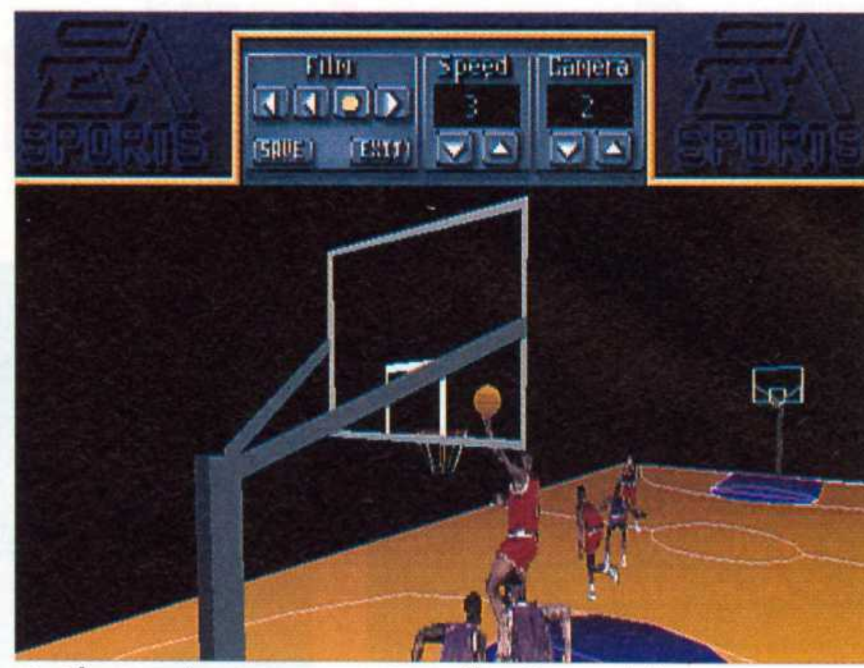
◄ *Diamonds are a girl's best friend*



Dunking

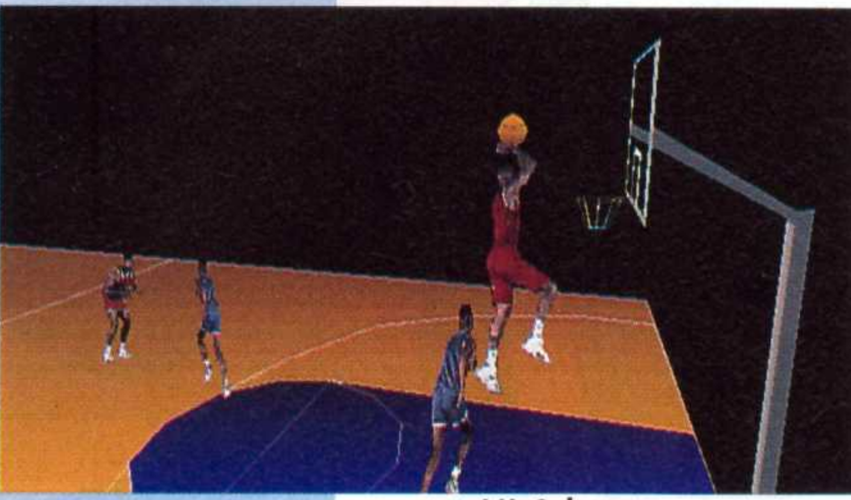
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **-** , Hersteller: **Electronic Arts** .

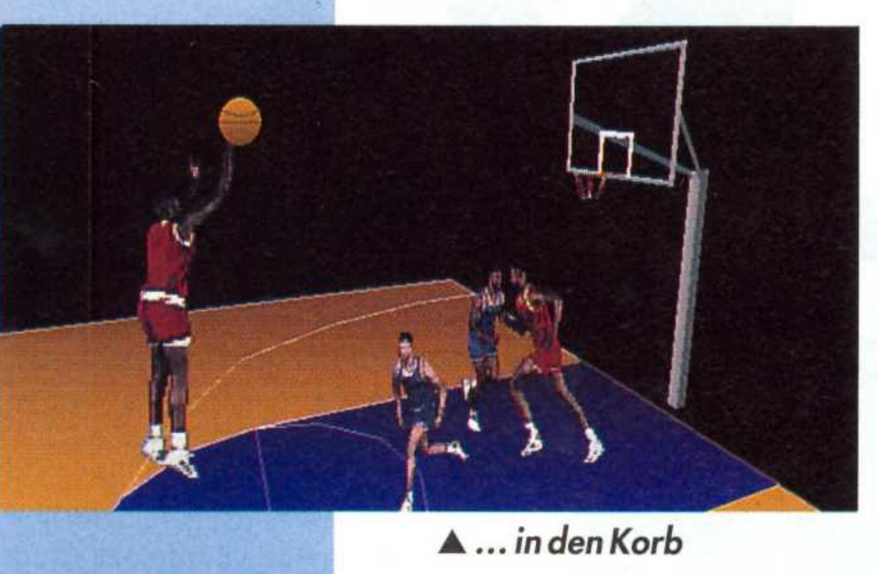


▲ *Eleganz in ...*

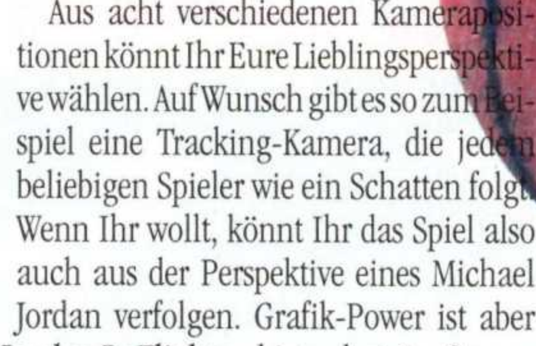
▼ *... allen Perspektiven*



▲ *Mit Schwung ...*



▲ *... in den Korb*

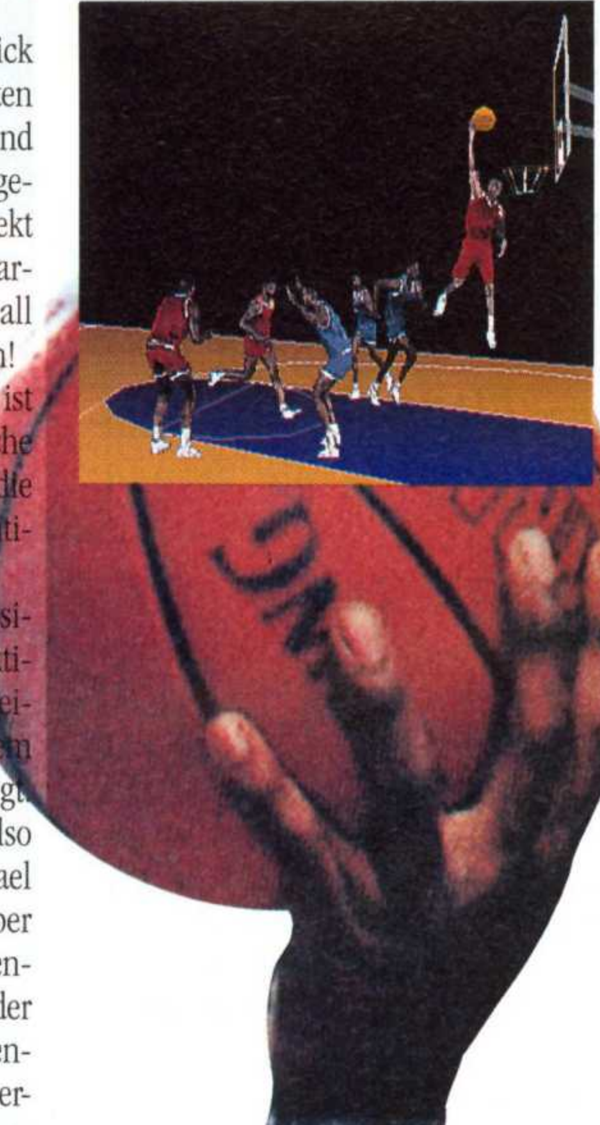


Bereits auf den ersten Blick fallen einige Neuheiten ins Auge. Die Spieler sind nämlich keineswegs gezeichnet, sondern extra für das Projekt gefilmt und dann in mühevoller Kleinarbeit herausdigitalisiert worden. Doch all die Arbeit scheint sich gelohnt zu haben!

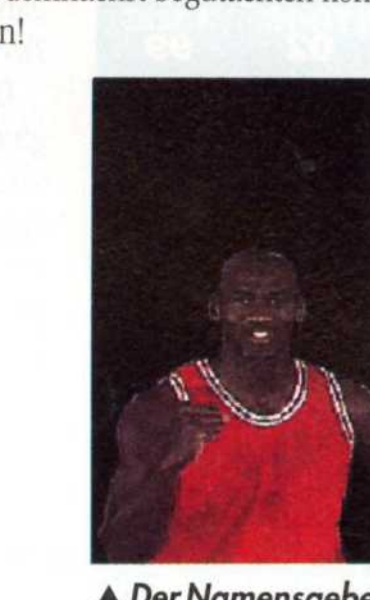
Die Animation von Jordan & Co ist wirklich superb und läßt kaum Wünsche offen. **Electronic Arts** verspricht, daß die Endversion des Spiels fast wie eine richtige Sportübertragung aussehen wird.

Aus acht verschiedenen Kamerapositionen könnt Ihr Eure Lieblingsperspektive wählen. Auf Wunsch gibt es so zum Beispiel eine Tracking-Kamera, die jedem beliebigen Spieler wie ein Schatten folgt. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr das Spiel also auch aus der Perspektive eines Michael Jordan verfolgen. Grafik-Power ist aber längst noch nicht alles, was **Michael Jordan In Flight** zu bieten hat. Im Gegensatz zu vielen anderen Sportgames laufen die Mannschaftsmitglieder, die der Computer steuert, nicht plan- und sinnlos in der Gegend herum, sondern erkennen Eure Absichten und arbeiten wirklich mit Euch zusammen. Ein 2-Player-Mode indes ist leider nicht vorgesehen. Diesen Mangel hofft Electronic Arts allerdings durch eine riesige Options-Vielfalt auszugleichen. Natürlich haben all diese Spielereien so ihren Preis. Unter einem 386er mit 2 Megs läuft überhaupt nix. So richtig ab geht's aber erst mit 'nem dicken 486er/33 Megahertz und satten 8MB RAM. Wenn alles klar geht, werden wir das fertige Game demnächst begutachten können ... Wir bleiben dran!

mkl



Nur vom Besten! Diesen Leitspruch hat sich Electronic Arts für ihre neue Basketball-Simulation auf die Fahnen geschrieben, denn mit Michael Jordan hat sich die englische Softwareschmiede einen absoluten Mega-Star dieses Sports geangelt. Folgerichtig trägt das Game dann auch den Namen MICHAEL JORDAN IN FLIGHT.

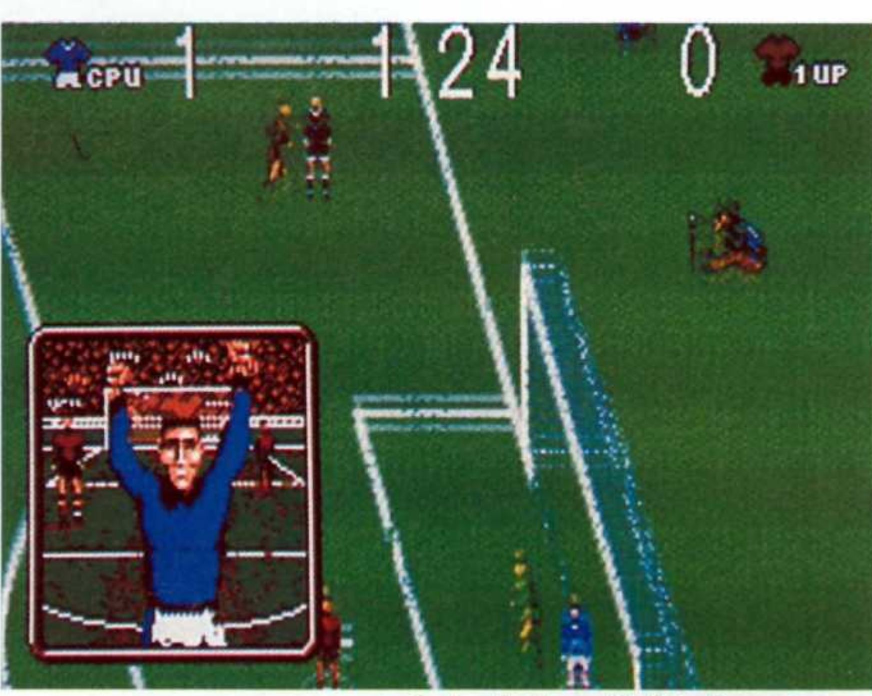


▲ *Der Namensgeber*



Sport

Ja, wo laufen se denn?



▲ Gebt doch endlich jedem einen Ball!!!

EURO SOCCER

System: **PC** *(EGA, VGA, AdLib, Soundblaster, HDD empf.)*, geplant für: **Amiga**, **C-64**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Flair Software**, England, Muster von: **Hersteller**.

FLAIR bringt mehr: Nach den ansehnlichen TROLLS kommt nun ein weiteres Game auf den Markt. Das Hüpfen und Laufen ist geblieben, aber die Zahl der Spielfiguren wurde erhöht: Elf Freunde sind es nun, die auf die Jagd nach einer geheimnisvollen Lederkugel gehen...

Und um beim seligen Sepp Herberger zu bleiben, sei den Uneingeweihten gesagt: Der Ball ist natürlich rund! Schließlich sollen unsere Fußballer das Ding zum Rollen kriegen, über das Spielfeld schubsen und schließlich im Tor versenken.

Soviel zum Regelwerk. Interessant sind jetzt noch die restlichen Spielfeatures, die Hersteller **Flair** seinem **Euro Soccer** auf das Leibchen geschnitten hat. Da hätten wir den Ein- und Zwei-Spieler-Modus nebst Turnier- und Freundschaftsspielen. Sogar an eine Pause-Taste hat man gedacht - die aber nicht funktioniert.

Wie so vieles an diesem Spiel: Die Computergegner agieren mit dem IQ eines Backsteins, die Grafik sieht ähnlich aus, und die Steuerung ging an der Erfindung des Joysticks, mag er noch so analog sein, vorbei. Immerhin: Es wird immer der Spieler gesteuert, der dem Ball am nächsten ist. Und Neuerungen? Tolle Ideen? Fehlanzeige!

Euro Soccer ist somit ein Sportspiel im unteren Magenbereich. Es schmerzt einfach, die x-te Computerauflage einer Sportart zu sehen, die schon sehr oft weit besser umgesetzt wurde. Im Erfolgs-Fahrwasser von *Trolls* werden über Euro Soccer die Wellen schnell zusammenschlagen. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	4
»MANGELHAFT«	

NICK FALDO'S GOLF (C-64)



▲ Passable Grafik und ordentliches Gameplay

Test in: ASM 3/93, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Grandslam , Muster von: Hersteller.

Wer hätte das gedacht, ein neues Golfspiel für den Brotkasten. Und? Das Programm ist zeitgemäß für den C-64 entwickelt. An heutigen Maßstäben ist das Spiel zwar etwas veraltet, aber was soll's. Die Spielbarkeit ist gegeben. Es darf sich sein eigenes Schlägerset zusammengestellt werden und es gibt eine Trainingssession mit Tips von Nick Faldo. Sind die Optionen noch ganz ordentlich, so läßt sich bei den Kursen nur wenig gutes sagen: Lediglich zwei Golfplätze sind im Programm enthalten. Das ist ein wenig dürftig. Ansonsten gilt hier wie auch bei der Amiga-Version: Sauber durchdachtes Gameplay. Deshalb eine Nostalgie-Wertung ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	8
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Vier gewinnt!

SPORTS MASTERS

System: **Amiga** *(512KB)*, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 99 DM**, Hersteller: **Empire**, Muster von: **Hersteller**.



▲ Geballte Ladung

Eine Sport-Compilation der Extraklasse hat man im Hause **Empire** zusammengebastelt. Vier Spiele aus den Jahren 1989 bis 1991 befinden sich auf der **Sports Masters**, und tatsächlich sind drei davon wirklich zu gebrauchen. Mit **PGA Tour Golf** brachte **Electronic Arts** ein absolutes Hit-Game heraus, und obwohl es schon drei Jahre auf dem Buckel hat, gehört es noch immer zu den besten Sportsimulationen überhaupt. Auch **Advantage Tennis** von **Infogrames** von konnte bei seiner Veröffentlichung 1991 reichlich Lorbeeren ernten. Trotz komplizierter Steuerung und recht durchschnittlicher Grafik bietet das Spiel Spannung und langfristige Motivation.

Und was gibt es schon über den dritten Titel in der Compilation zu berichten? **Indy 500**, lange Zeit die Rennsimulation schlechthin.

Wen stört es da noch, daß sich mit **European Championship 1992** ein handfester Flopp in der Sammlung befindet?

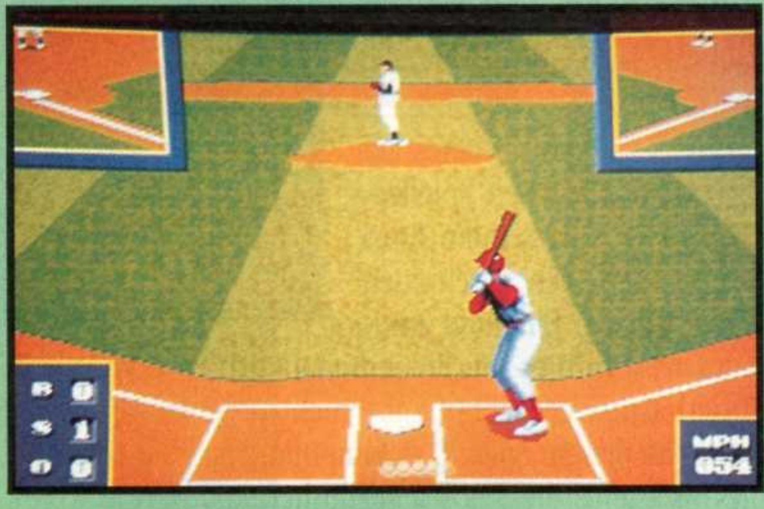
mkl

Knallharte Preise

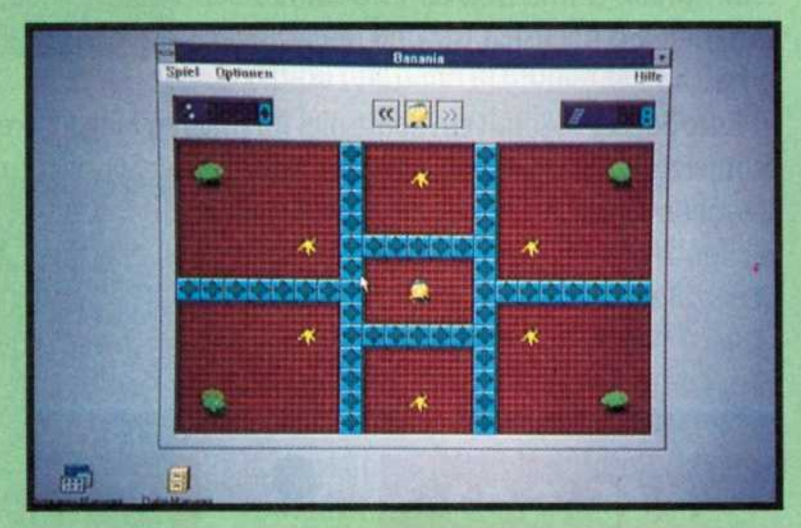
Whoa, da lacht der Geldbeutel! Für (relativ) wenig Kohle (ziemlich) viel Spiel: Was die Software-Firmen uns da bescheren, kann sich echt sehen lassen. Vor allem Mindscape tut sich in dieser Richtung wohltuend hervor, da kommt sogar ein niegelnagelneues Programm im Budget-Gewand einher.

TV SPORTS BASEBALL

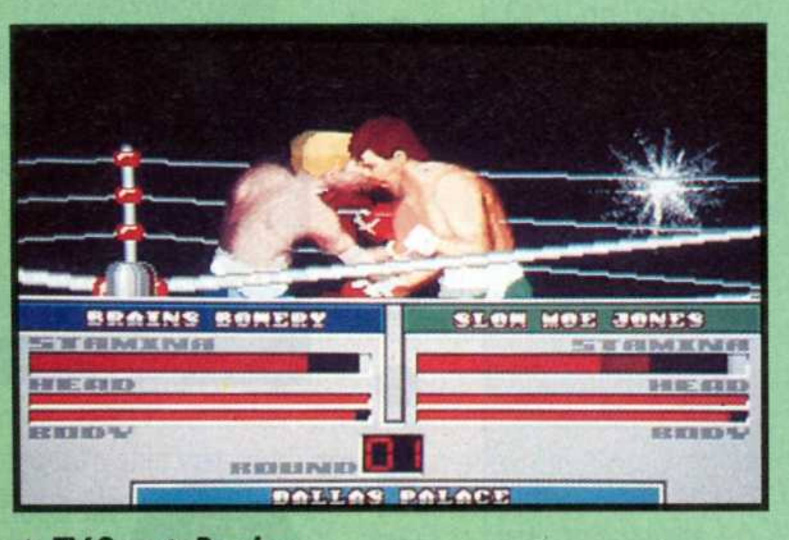
Einen ASM-Hit bekam die PC-Version dieser Sportsimulation in der Ausgabe 3/92. Jetzt können Amiga-Besitzer für nur 60 DM ebenfalls den Schläger schwingen, die Basen unsicher machen und managen, was das Zeug hält. Das von **Mindscape** in der Classic-Reihe neuaufgelegte Game benötigt 1 MB, wird per Joystick gesteuert und ist sogar auf Festplatte installierbar. Wenn Baseball auch nicht gerade eine der populärsten Sportarten in Deutschland ist, lohnt sich für Sportfans ein Probespiel auf jeden Fall.



▲ *TV Sports Baseball*



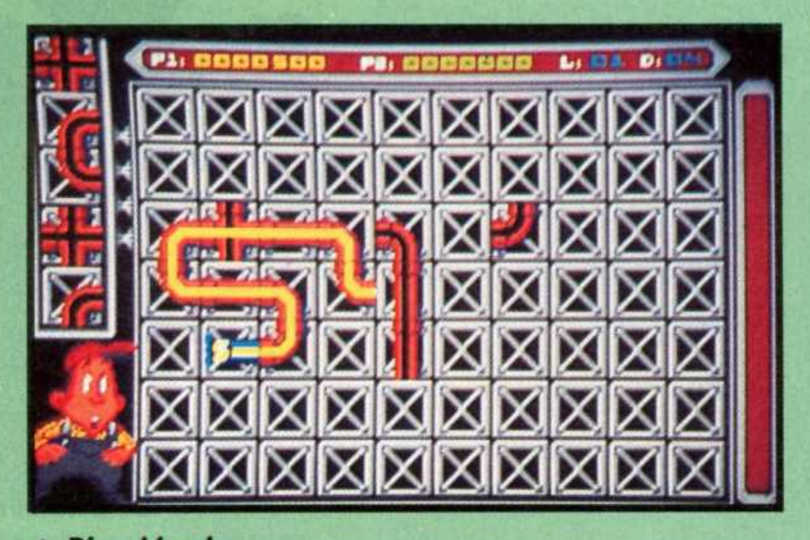
▲ *Banania*



▲ *TV Sports Boxing*

TV SPORTS BOXING

Ebenfalls in der Classic-Serie von **Mindscape** kommt jetzt für 60 Märker diese Boxsimulation aus dem Hause Mirrorsoft wieder auf den Markt. Nicht unbedingt eine Sternstunde der Amiga-Sportgames, wer jedoch nicht nur prügeln will, sondern sich auch noch ein bißchen als Manager versuchen möchte, sollte vielleicht mal einen Blick riskieren. Einen Test der PC-Version findet Ihr in ASM 1/92. Euer Amiga braucht dafür 1 MB, einen Joystick, und wenn Ihr wollt, könnt Ihr das Werk auch auf Festplatte bannen.



▲ *Pipe Mania*

DATA BECKER GOLDEN GAMES

Auch PC-Besitzer brauchen für Spiele nicht ihr letztes Hemd opfern. **Data Becker** veröffentlicht eine ganze Reihe Games im Budgetbereich, die sich vor 'großen' Programmen durchaus nicht verstecken müssen. Vor allem Windows-Benutzer dürfen sich freuen, auf sie wartet nicht nur **Banania**, ein ganz witziges Sammel- und Schiebespielchen für DM 40, und **Mamba 2**, wo für 30 Märker eine Spinne auf Schlangenjagd geht. Besitzt Ihr dagegen 50 Mark, einen 386 SX mit 2 MB Arbeitsspeicher und 4 MB freiem Platz auf der Festplatte, dann könnte die **Fun Collection für Windows** genau das richtige für Euch sein. Sieben Games, die in die Abteilung Knobeln und Entspannen gehören, würden Euch dann die Mittagspause versüßen.

„Gute Software für wenig Geld – es geht also doch!"

Kein Windows, sondern nur einen AT mit mind. 10 MHz (mehr darf's natürlich immer sein) und einer noch nicht zum Brechen gefüllten Festplatte braucht Ihr, wenn Euch eine neue Sportart gefällt. In **Cannonade** dürft Ihr für 40 DM einen Plasmaball mittels Geschütz durch ein hindernisreiches Labyrinth bewegen, um den Meistertitel zu erringen. Nicht neu, aber teilweise ganz witzig.

PIPE MANIA

Für 30 DM geht die Amiga-Version eines echten Oldies über den Ladentisch. Getestet wurde das Röhrenfetzer-Strategiespielchen aus dem Hause **Empire** schon in der ASM 4/90 und kam dabei gar nicht schlecht weg. Angehende Klempner können das Game ja mal als Anschauungsmaterial ansehen. Pipe Mania sollte auf allen Amiga-Modellen laufen, und auch Hard-Disk-Besitzer kommen zu ihrem Recht. ■

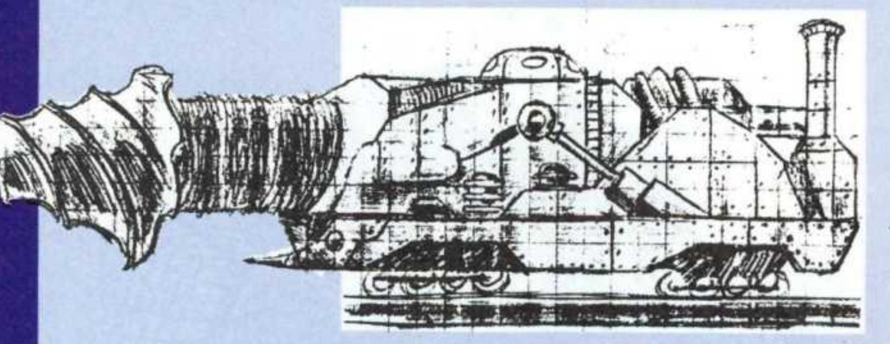
Antje Hink

Strategie

Willkommen

TRANSARCTICA

System: **PC** *(VGA, 286er u. höher, 1,6 MB auf Platte, Maus/ Joystick, unterstützt AdLib und Soundblaster)*, geplant für: **Amiga, Macintosh, ST**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM,** Hersteller: **Silmarils,** Frankreich, Muster von: **Selling Points,** 4835 Gütersloh.



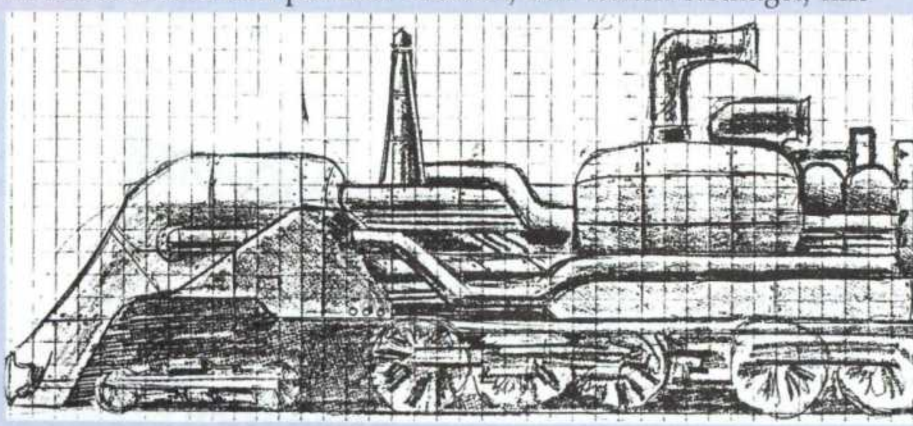
Sie rollt über 100 Jahre nach der Jungfernfahrt der Transsib, der einzig vernünftigen Verbindung zwischen Ural und Pazifik: die Transarctica. Nicht Fisch, nicht Fleisch könnte das Schienenvehikel der Chronologie zufolge den technologischen Stand eines 'Transrapid' beispielsweise um ein Vielfaches in den Schatten stellen, aber: wollten wir uns nicht von der Schiene lossagen?

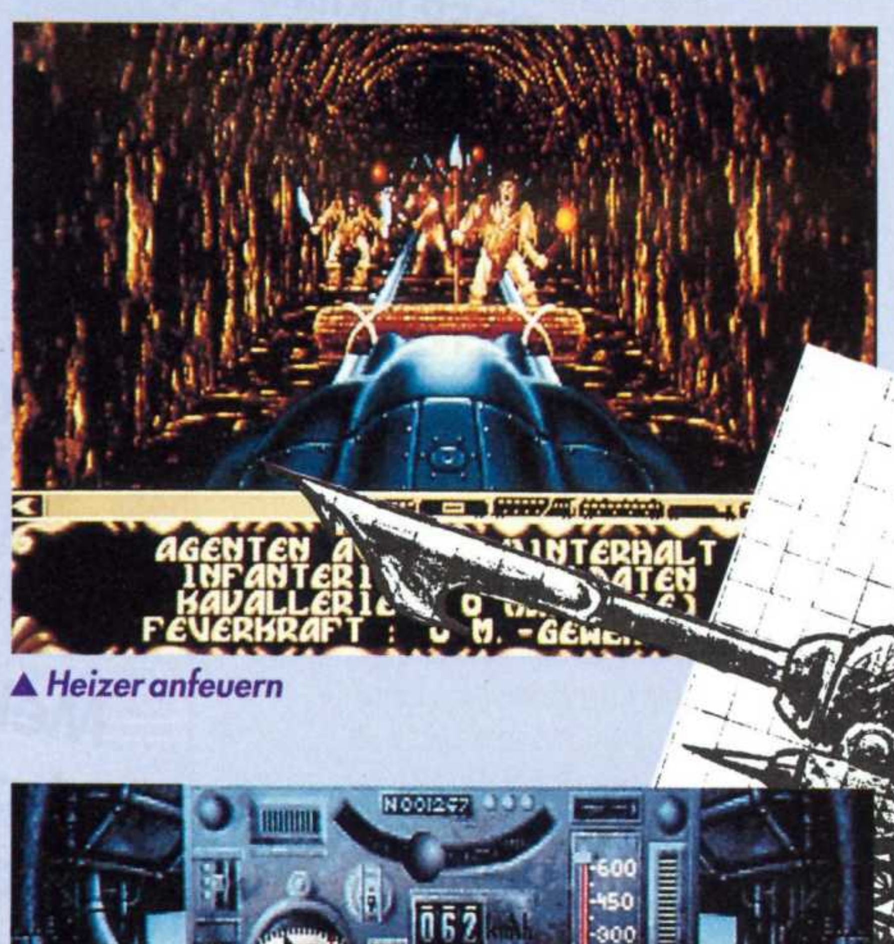
Wollten wir! Doch es sollte alles ganz anders kommen, so daß die **Transarctica** im 21. Jahrhundert nun hinter ihrer Bauart nichts weiter als eine monströse Tenderlok verbirgt, aus der Not heraus geschaffen, aber dennoch ausgestattet mit allerhand System und Technik, wie man es bestens aus den genialen Konstruktionen des Fantasy-Schreibers Jules Verne kennt.

Die Menschen auf unserer Erde wurden von einer mächtigen Eiszeit überrascht, nachdem sie zuvor dem Planeten aufgrund des fortschreitenden Treibhauseffekts mit nuklearer Gewalt zuleibe gerückt waren. Es war am Heiligen Abend, 2022. Die Operation 'Blind' unter Prof. John Merrick ging trotz des Segens von UNO und Weltwissenschaftsgipfel gehörig daneben. Wolkenfelder zogen auf, die Kugel erkaltete, Eisschollen begruben ihre Oberfläche, Pelze und Strickpullover waren plötzlich wieder 'in'.

Wir schicken Dich ins Eis

Skrupellose Business-Typen machten sich über Leichen gehend die Not im Eis zunutze, indem sie ein gigantisches Verkehrsnetz via Schiene durch die kalten Massen erschlossen. Heute kontrolliert die 'Viking Union' mit ihrem Streckenmonopol weltweit den gesamten wirtschaftlichen und privaten Transfer, den letzten Notnagel, mit





▲ *Heizer anfeuern*



▲ *... Agenten abwehren*

in der weißen Zone

dessen Existenz menschliches Leben steht und fällt.

Kaum komisch und niemand hätte gelacht, gäbe es nicht selbst unter bizarrsten Umständen immer noch Komiker, die den notwendigen Idealismus aufbringen, um allem Übel ein Ende bereiten und die Menschheit retten zu wollen. Das ist sie also, die Rolle des Dösels, der mit Tropenhelm und Schmetterlingsnetz inmitten eine kriegerische Auseinandersetzung zwischen Nordstaatlern und Indianern hampelt, des patschnassen Weltverbesserers, der mit dem Wolf tanzt, auf Messers Schneide sitzt und dem Satan den Nacken rasiert. Das ist sie also, Eure Hauptrolle.

Ihr besitzt einen Zug, die Transarctica, zehn Soldaten, einen Buchhalter, zwei Heizer, 'nen Lokführer und ein wenig sonstiges Personal, ausreichend Fressalien und ein starkes Gemüt. Wie überlegen Euer Gegner ist, brauchen wir wohl kaum erwähnen. Eure Mission: Operation 'Sun', weg mit dem Packeis...

▲ Weniger nice: der Streckenpla

▲ Nice: das Storyboard

Happy Metal ▼

◄ Ein erster Hinweis

Brenner aufheizen, Druck hochfahren, "Alles einsteigen, meine Herren!", Signal zur Abfahrt, Gang einlegen, Glocke und los... Mit Volldampf auf ins Unbekannte. Nächster Haltebahnhof ist Gorky, oder Athen - vielleicht auch Paris. Wo auch immer, in den Bahnhöfen ist Handeln, Vorräte und/oder Waffen kaufen, aber auch palavern angesagt. Letzteres ist häufig sehr aufschlußreich bei Nachforschungen zu den Geschehnissen um die Operation 'Blind'. Doch Vorsicht bei Konfrontationen mit Agenten der 'Viking Union'... **Silmarils** hat hier ein Szenario entwickelt, von der Idee her ausgefallen,in der Umsetzung allerdings von gut bis mäßig. Gefallen können die Grafiken, die den Verlauf Eurer Reise dokumentieren. So bei den Heizern im Maschinenraum der Lok, wo Ihr übrigens auch das Bedienerfeld mit Reglern, Geschwindigkeits- und Kesseldruckanzeige und sonstigen Kontrollinstrumenten vorfindet. Im Verlauf des Games ziehen sich diese Grafiken über teils animierte Szenen, teils aber auch Bahnhofsidyllen mit Standbildcharakter fort.

Angewandter Purismus

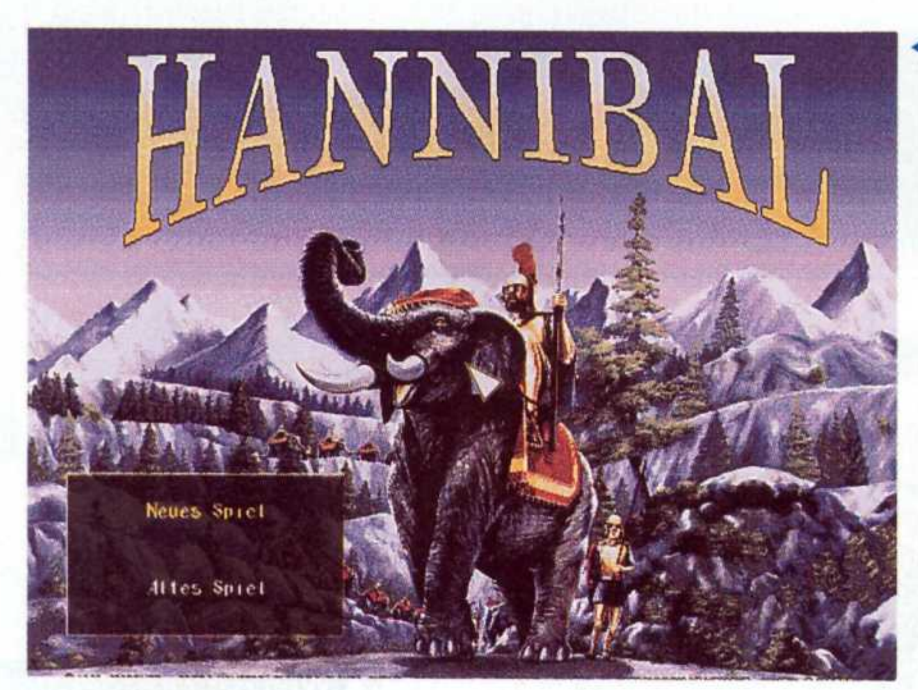
So komplex sich Transarctica in seiner Gesamtheit zeigt, so einfach, hier und da gar ein wenig zu puristisch zeigt sich das Spiel im sogenannten Modus operandi: dieser wird über ein Panel, das im Design sehr geschickt dem blechernen und kupfernen Charakter alter Dampfrösser angeglichen ist, mittels Icons gesteuert. Freilich, es ist schon hilfreich, wenn Ihr die Transarctica mit mehr als ICE-Geschwindigkeit auf einen Bahnhof zurauschen laßt, in letzter Miunute das 'Stop'-Icon anzuklicken. Doch die Erfahrung hat gezeigt, daß man durchaus mit etwas Ruhe bewahren ganz konventinell im Maschinenraum die Power reduzieren kann, um das Ding rechtzeitig zum Stillstand zu bringen.

Interessanter sind da schon ein richtungsweisendes Vor- oder Zurück-Icon, Felder, die dem Handlungstransfer *(vom Maschinenraum zur Kontrollzentrale,...)* dienen, eine Echtzeit-Uhr und - ganz wichtig - das Icon für die große Lupe. Letzteres gereicht jedem, der sich in Transarctica vertieft, zu großer Freude, denn die Beschaffenheit der Streckenkarte ist nebst ihrer Verkörperung reinen Purismus ein Paradestück für zur Verwirrung führende Unübersichtlichkeit. Schönes Spielzeug: die Lupe. Während Ihr mit dem Ding über die Karte scrollt, zeigt sie Euch permanent die x- und y-Koordinaten von jedem Punkt auf der Karte an.

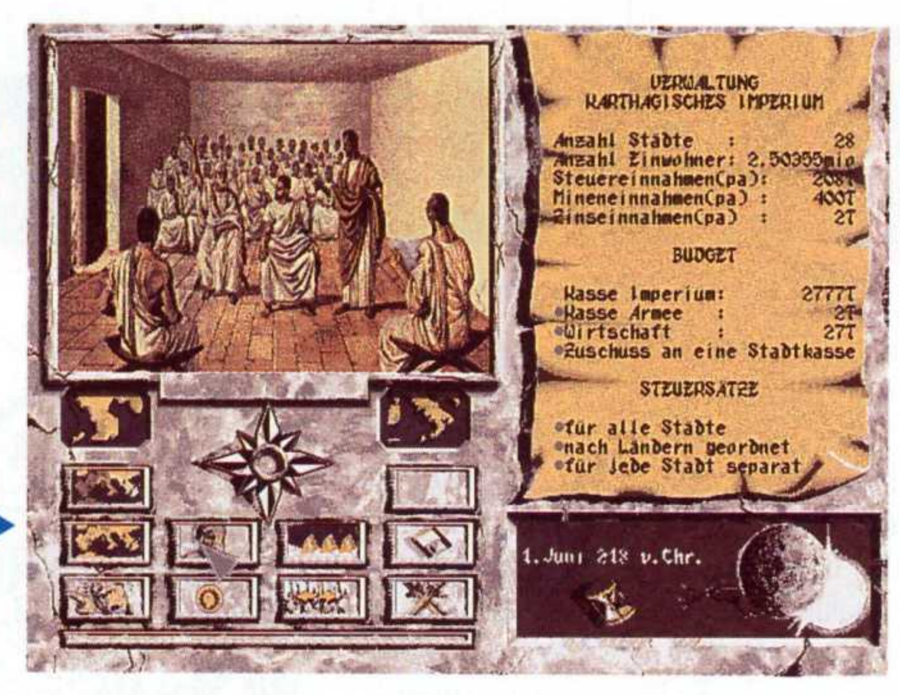
Das Game basiert auf 'ner ganzen Reihe sehr guter Ideen, die teils höchst mittelprächtig, in vielen Bereichen aber auch unter Berücksichtigung ganz witziger Features umgesetzt wurden. Höhen und Tiefen, kupferner Glanz und, wenn die Wolkendecke reißt, am Ende auch viel Gloria, das bringt Euch Transarctica. ■

Matthias Siegk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	



◀ Bereits das Titelbild verheißt tolle Grafiken



Ohne gute Wirtschaft seid Ihr bald pleite ▶

Hannibal ante



HANNIBAL

System: **PC** *(mind. 286/12, VGA, Festplatte, unterst. Soundblaster)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 119 DM**, Hersteller: **Starbyte**, Bochum, Muster von: **Hersteller**.

Spanien im Jahre 218 v. Chr. Ein noch namenloser karthagischer Feldherr fordert mit seinem Heer Rom heraus. Der Zweite Punische Krieg nimmt seinen Anfang. Noch kann keiner ahnen, daß die junge römischen Republik ihren schlimmsten Alptraum vor sich hat: Hannibal. Nun mal ehrlich, wem juckt es da nicht in den Fingern, die Geschichte umzuschreiben und den Karthagern zum Sieg zu verhelfen?

„Hannibal: Wir ziehen gegen Rom"

Und genau das ist auch das Spielziel von **Hannibal**, **Starbytes** neuestem Strategie-Game. Im Kampf um die insgesamt 700 Städte müßt Ihr Euch als Krieger und Diplomat gleichermaßen beweisen, denn die Mini-Truppe, mit der Hannibal startet, reicht vorne und hinten nicht. Bevor Ihr also versucht, die Ewige Stadt einzuäschern, gilt Eure erste Sorge der Suche nach Verbündeten. Die gestaltet sich sich je nach Stamm unterschiedlich schwierig. Während die Kelten als Todfeinde Roms für jedes Abenteuer zu haben sind, müssen andere Städte mit Gewalt von den Vorteilen einer Partnerschaft überzeugt werden. Besonders am Anfang sind wahre Mittelmeerrundreisen notwendig. Sobald das karthagische Heer groß genug ist, könnt Ihr Euch mit den römischen Legionen anlegen. Über Sieg und Niederlage entscheidet neben der zahlenmäßigen Überlegenheit vor allem Hannibals Geheimwaffe: Die Elefantenkavallerie. Leider könnt Ihr nicht direkt in den Kampf eingreifen, da der Computer den Verlauf der Schlacht berechnet und Euch notfalls nur die Möglichkeit zum Rückzug gibt, falls sich das Gefecht zu Euren Ungunsten entwickelt. Die Programmierer von Hannibal waren sichtlich bemüht, das Spiel so realistisch wie möglich zu gestalten. Einwohnerzahl und Wirtschaftskraft jeder einzelnen Stadt stimmt mit den historischen Gegebenheiten überein. Alle Stämme besitzen eine eigene Politik, die Ihr mit Eurem Verhalten auch verändern könnt. Wenn Ihr also eine rätische Stadt niederbrennt, dürft Ihr Euch nicht wundern, wenn Ihr in den übrigen Siedlungen dieses Volkes nicht sonderlich herzlich empfangen werdet. Andererseits gilt selbiges natürlich auch für den italienischen Gegner. Ansonsten hat Starbyte alles in das Programm eingebaut, was auch Hannibal damals zu schaffen gemacht hat: Feindliche Stämme überfallen Eure Truppen, der Winter erzwingt lange Ruhepausen und Stürme dezimieren Eure Flotte. Etwas Ausdauer solltet Ihr übrigens schon mitbringen, denn bis Hannibal mit genügend Truppen vor den Toren Roms steht, werdet Ihr einige Wochen vor dem Bildschirm verbracht haben. Geduld ist auch bei der Bewegung der Legionen notwendig. Eine wahre Mouseclick-und-Menü-Orgie wird jedes mal dann fällig, wenn Ihr eine Einheit von einer Stadt in die andere schicken wollt. Eine direkte Anwahl der Armee und des Ziels von der Übersichtskarte wäre die bessere Lösung gewesen. Absehen davon macht das Spiel wirklich Spaß, was nicht zuletzt an den schicken Grafiken und dem tollen Sound liegt. Strategiefans, die sich für antike Kriegsführung interessieren, werden mit Hannibal sicherlich Ihre Freude haben. ■

mkl



▲ Was erobern wir als nächstes?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	



Odins Schlupfloch

RAGNAROK

System: **PC** *(VGA, Festplatte, Maus, Roland, Adlib, Soundblaster)*, geplant für: **Amiga, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Mirage**, England, Muster von: **Hersteller**.

Die Götterschar der nordischen Mythologie fürchtet ihr Ende: Der Fimbulwinter, die schreckliche Zeit der Auflösung aller Ordnung, ist angebrochen - und Ragnarök, die Götterdämmerung, naht. In dieser Situation erfindet Odin ein Brettspiel, das ihm helfen soll, seinem Schicksal zu entrinnen.

Ein traditionsreiches Brettspiel mit kinderleichten Regeln - um ein paar Spezialfiguren erweitert. Eine faszinierende Story, in die nordische Mythologie eingebettet. Stimmungsreiche Grafik im 320x200-Multicolor-Modus. Zwölf computersimulierte Gegner mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen, gagreich dargestellt. Das alles gehört zum Rezept des Programms **Ragnarok**. Als Grundlage dient das "Viking Game", auch "King's Table" genannt, bei dem zwei Spieler mit je zwölf Bauern und einem König auf einem 11 mal 11 Felder großen Brett gegeneinander antreten. Jeder Zug eines Bauern kann beliebig viele Felder waagerecht oder senkrecht umfassen; der König darf ein Feld weit in eine beliebige Richtung ziehen. Eine von zwei Gegnern in die Zange genommene Figur ist geschlagen. Weiß gewinnt, wenn es dem König (=Odin) gelungen ist, sich in ein Eckfeld zu verkrümeln. Schwarz hat die Aufgabe, dies zu verhindern.

Das Programm erlaubt wahlweise das Spielen nach diesen simplen Regeln oder - im Ragnarok-Modus - zusätzlich den Einsatz von vier wählbaren Spezialfiguren mit besonderen Kräften. Das Schlagen einer Figur wird als niedlich-brutale Animation gezeigt. Findet sich kein Mitmensch als Gegenspieler, steht eine illustre Truppe von Computerspielern bereit, die um flotte Sprüche nicht verlegen ist. Leider verlieren diese nach der siebten Wiederholung ein wenig an Witz. Ansonsten ist das Spiel, das in deutscher Version vorliegt, ein guter Tip für Liebhaber von "Othello" und ähnlichen Konzentrations-Duellen. ■

sz



◀ **Grübel, grübel und studier: Wie bring ich ihn durch?**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	11
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

ARMOUR GEDDON (PC)



▲ **Trotz S-VGA-Instrumenten ein ödes Game**

Test in: ASM 7/91 (!), Hardware: mind. 286/16MHz, 1MB RAM, 2MB auf Festplatte, unterst. Sound Blaster, AdLib, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, Hersteller: Psygnosis, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Was soll man schon von einer PC-Umsetzung halten, dessen Original bereits Mitte '91 testbar vorlag? Schon damals bekam Armour Geddon gerade noch ein "Dürftig", und auch jetzt gibt es keine Verbesserung dieser Note. Szenario: Nach dem großen Atomkrieg. Aufgabe: Generatoren für Laser zerstören, Neutronenbombe bauen und auf Laser werfen. Möglichkeiten: Panzer, Hovercraft, Bomber, Jet, Hubschrauber. Wie auch damals gilt: Für eine Simulation fehlt die Realitätsnähe, für ein Actiongame ist es zu lahm und für ein Strategiegame ist die Story zu flau. Zwar hat man beim Sound ordentlich zugelegt, aber in Sachen Grafik ist der Standard von vorgestern eingehalten worden. Unbedingt im Regal liegenlassen! ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	1
Spielablauf	3
Motivation	2
Gesamtnote	3
»MANGELHAFT«	

RAGNAROK (Amiga)



▲ **Immer zwei gegen einen!**

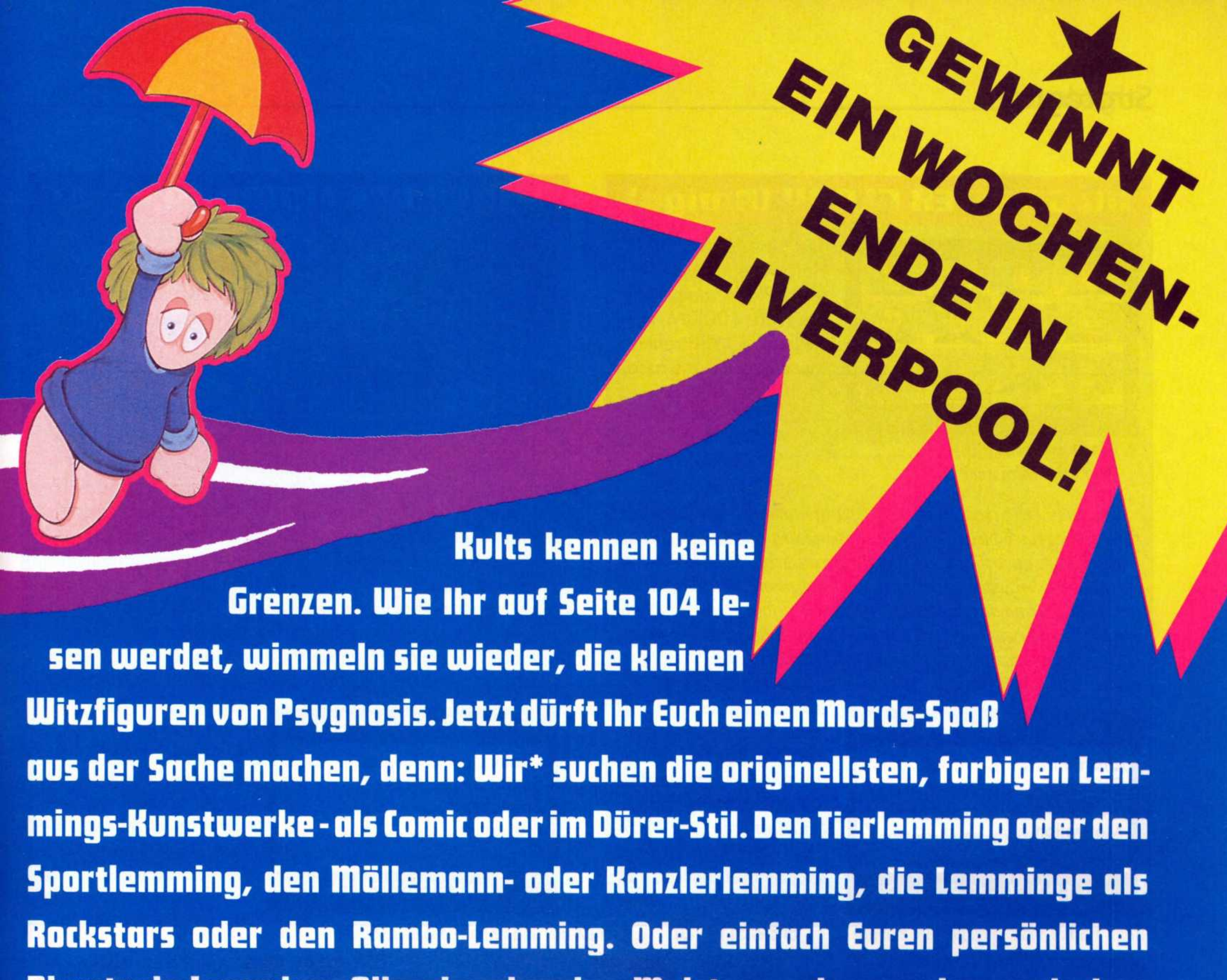
Test in: ASM 4/93, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Mirage, England, Muster von: Hersteller

Im Schlepptau der PC-Version erreichte uns auch gleich die Amiga-Fassung der mythengeschmückten Brettspiel-Bearbeitung "Ragnarok" von Mirage. Was ein echter Nordländer ist, der müßte eigentlich "Ragnarök" sagen - aber selbst nordische Götter vergessen ihre Umlaute, wenn sie mal einige Semester in England studiert haben. Jedenfalls nehmen die Programmversionen für Amiga und PC einander nicht viel. Die Auswahllisten für die Sonderfiguren im Ragnarok-Modus sind unterschiedlich gestaltet, aber gleichermaßen gut zu benutzen. Die Maus wird in der Amiga-Fassung etwas anders eingesetzt als beim PC, und bei den IBM-Kompatiblen klingt der Roland-Sound natürlich besser als das, was aus dem Lautsprecher des Amiga-Monitors dringt. Letzteres dürfte wohl auch niemanden wundern. Summa summberum: die gleiche Beurteilung wie beim Pehzeh. Basta! ■

sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	11
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	


Paint 'em!
Psygnosis
ALLIANCE
A Division of Selling Points GmbH
Und hier die Preise!
1.Preis: ein Wochenende für zwei Personen in Liverpool, mit Flug, Hotelübernachtung inkl. Frühstück, Besuch bei Psygnosis, den Machern der Lemminge und ein Taschengeld von 500 Mark.
2.-4.Preis: je ein handsigniertes Exemplar von Lemmings 2 für PC, Amiga oder ST und ein Jahres-Abo der ASM für 1994.
5.-12.Preis: je ein handsigniertes Exemplar von Lemmings 2, ebenfalls für PC, Amiga oder ST.
13.-100.Preis: eine Lemmings-Anstecknadel der neuen Generation.
ASM
* Wir, das sind Psygnosis, Alliance Division und ... ASM



Kults kennen keine Grenzen. Wie Ihr auf Seite 104 lesen werdet, wimmeln sie wieder, die kleinen Witzfiguren von Psygnosis. Jetzt dürft Ihr Euch einen Mords-Spaß aus der Sache machen, denn: Wir* suchen die originellsten, farbigen Lemmings-Kunstwerke - als Comic oder im Dürer-Stil. Den Tierlemming oder den Sportlemming, den Möllemann- oder Kanzlerlemming, die Lemminge als Rockstars oder den Rambo-Lemming. Oder einfach Euren persönlichen Phantasie-Lemming. Alle eingehenden Meisterwerke werden nach dem Einsendeschluß gemeinsam von Psygnosis, Alliance Division und ASM unter die Lupe genommen. Die 12 besten Lemminge werden prämiert, die besten vier werden zusammen mit je vier weiteren aus England und Frankreich in den Lemmings-Kalender '94 aufgenommen.

So wird's gemacht:

Malt Eure(n) Lieblingslemming(e) am besten auf ein weißes Blatt Karton und vermerkt rechts unten Euren Namen und Alter. Fest und sicher verpackt sendet Ihr Euer Kunstwerk zusammen mit Eurer Adresse und unter Angabe Eures Computersystems bis spätestens 30. Juni 1993 *(Einsendeschluß, es gilt das Datum des Poststempels)* an **ASM, Lemmings-Malwettbewerb, Postfach 870, 3440 Eschwege**. Pro Teilnehmer darf nur ein Gemälde eingesandt werden! Rechtswege aller Art sind ausgeschlossen. Mitarbeiter und Angehörige von Psygnosis, Alliance Division und ASM dürfen leider nicht teilnehmen. ■

NO GREATER GLORY (Amiga)



▲ *Die Qual der Wahl: Wer wird Minister?*

Test in: ASM 3/92, Hardware: 1MB, unterst. Platte, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: SSI, Australien , Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Wer einen Amiga sein Eigen nennt, kann nun den Amerikanischen Bürgerkrieg nachspielen, denn SSI hat seine Strategie-Simulation No Greater Glory auch für diesen Rechner herausgebracht. Als Präsident einer der beiden Seiten werden von Euch neben militärischen vor allem politische und administrative Fähigkeiten gefordert. Ihr setzt Steuern fest, baut Kriegsschiffe und besorgt Lebensmittel für die Truppen. Leider artet das ganze Spielgeschehen recht schnell in eine wüste Mausklickerei aus. Von einer brauchbaren Benutzeroberfläche ist (wie sollte es anders sein) nichts zu sehen. Stattdessen warten unzählige Menüs darauf, im mühevoller Kleinarbeit durchgeackert zu werden. Und über ewige Disk-Nachladezeiten verliere ich lieber auch kein weiteres Wort. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ERBEN DES THRON (Amiga)



▲ *Wo greifen wir an?*

Test in: ASM 12/92, Hardware: 1MB, unterst. 2.Laufwerk, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: German Design Group, Holzwickede, Muster von: Hersteller.

Im Vergleich zur PC-Version gibt es nicht viele Änderungen zu vermelden. Auch auf dem Amiga mopsen sich bis zu vier Spieler die Provinzen vor den Nasen weg. Die Spieloberfläche wurde ebenso wie die Optionsvielfalt vollständig übernommen. Allerdings paßt das Game nicht komplett in den Speicher. Es wird also ordentlich nachgeladen, was bei drei Disketten und nur einem angeschlossenem Laufwerk ganz schön nervig werden kann. Einen Extra-Drive solltet Ihr also schon haben. Aber nicht nur die Spielgeschwindigkeit hat ein wenig gelitten, auch die Grafiken des Originals waren einfach farbenprächtiger. Immerhin klingt der Sound auf dem Commodore verdammt gut. Im Stil von Patrizier lockern viele stimmungsvolle Stücke den Spielverlauf auf. Erben des Throns ist auch auf dem Amiga kein Spitzengame; Fans dieses Genres werden aber zufrieden sein. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Easy English

WORDTRIS

System: **PC** *(mind. 286/8, 640 KB, CGA, unterst. Hercules, EGA, VGA, 1 MB auf Platte, Sound Blaster, AdLib, Roland, Joystick, Maus)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Spectrum HoloByte**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Lieber Gott, bitte einen Vokal! Nein, nicht schon wieder ein X, VOKAL habe ich gesagt! Ein Königreich für ein A! Oder ein E! Von mir aus auch ein I! Aber bitte nicht schon wieder ein X! Nein! Baldrian!!!

Eigentlich könnte dieses neue Nervprogramm von **Spectrum HoloByte** auch in der Rubrik Education, Abteilung 'Wir lernen Englisch' erscheinen. Allerdings ist der Spielablauf eher für Leute ausgelegt, die im Englischen schon einigermaßen sattelfest sind. **Wordtris** ist nämlich ein waschechter *Tetris*-Ableger, bei dem es keine Verschnaufpausen, sondern nur Schauen und Reagieren gibt.

In das Spielfeld fallen von oben einzelne Buchstaben hinein, die es nach Kreuzworträtselmanier zu senkrechten oder waagerechten Wörtern zusammenzustellen gilt. Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad müssen die Wörter mindestens drei Buchstaben haben. Korrekte Wörter verschwinden vom Bildschirm und machen Platz für weitere. Die Blöcke fallen zunächst auf eine 'Wasseroberfläche' und werden von daraufgestapelten Blöcken nach unten gedrückt, bis sie den Boden berühren. Stapelt sich der nicht verwendbare Buchstabensalat bis zur Decke, ist das Spiel aus.

Optionen gibt es reichlich, auch an die Möglichkeit, gegen Freunde zu spielen, wurde gedacht. Sogar über Modem kann man sich heiße Gefechte liefern. Leider liegt das Programm bisher nur in Englisch vor, und von einer deutschen Version ist momentan weit und breit noch nichts zu sehen. So wird Wordtris in nächster Zeit wohl nur eine eher kleine Fan-Gemeinde finden, obwohl das Game unheimlich Spaß macht und reichlich Nerven kostet. ■

ab

◄ *Ohne gutes Englisch keine Chance*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Pioniere im All

SPACEWARD HO!

System: **PC** *(mind. 386SX/ 20MHz, 3,5 MB auf Festplatte, VGA, Windows 3.0, unterst. AdLib, Sound Blaster)*, geplant als: **DOS-Version**, empf VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **New World Computing**, Muster von: **Softgold**, 4044 Kaarst.

Spätestens seit dem wilden Westen und der Umsetzung in der Lucky-Luke-Reihe ist der Begriff Pioniergeist zur Genüge erklärt. Die Welt ist erforscht, also auf, den Weltraum erobern. Wer einen Funken Größenwahn in seinem tiefsten Inneren hat, der kann jetzt voll aufdrehen.

Okay, die Sache mit dem Planetenerobern ist ungefähr so neu wie das Automobil. Aber das neue Game Spaceward Ho! von New World Computing kann mit einigen neuen Ideen aufwarten, die es aus der Masse der Weltraum-Strategie-Eroberungs-Spiele heraushebt. Aber der Reihe nach:

Schon beim Starten wird klar, daß es sich um ein Spiel neuerer Machart handelt. Spielstärke des Gegners, Größe und Form des zu erobernden Universums und die Anzahl der Computerspieler *(bis zu 20!)* können so ziemlich frei eingestellt werden. Zudem kann man die eigene Spielstärke via Mausklick einschätzen.

Danach geht es ins Universum. Der Screen ist aufgesplittet. Im Hauptfenster kann man einen Blick auf das Universum werfen. Daneben, darüber und darunter gibt es Einstellungsfenster zur Geldverteilung und zur Produktion auf den eigenen Planeten. Ein Nachrichtenfenster hält einen auf dem Laufenden über die aktuellen Ereignisse. Also Infos satt.

Zu Beginn sollte man sich die Sache erleichtern, die einfachsten Spielstärken nehmen und sich mit nur einem Gegner begnügen. Als erstes sollten ein paar Raumschiffe gebaut werden. Vier verschiedene Typen stehen zur Auswahl: Späher, Kampfschiffe, Kolonieschiffe und Satelliten. Für den Anfang reichen ein paar Späher, die die umliegenden Planeten erkunden. Die lukrativen Planeten sollten dann von den Kolonieschiffen besucht werden. Die entdeckten Planeten sind zwar zu Beginn ein Zuschußgeschäft, können sich aber je nach Begebenheit zu einer ordentlichen Einnahmequelle entwickeln. Wichtig hierfür sind Gravitation, Temperatur und Metallvorkommen. Je mehr Kohle man in die Planeten investiert, desto schneller rentiert sich das neue Gebiet. Nachdem man ein paar Planeten erforscht hat, sollte man sich verstärkt auf den Schiffsbau konzentrieren. Schließlich schläft der Gegner nicht. Ehe man es sich versieht, klopft eine Armada von Kampfschiffen an der Tür. Der Bau von Kampfschiffen ist aber ein teures Vergnügen. Zum Glück kann man auf eine billige Verteidgung zurückgreifen: Killersatelliten. Nicht zu unterschätzen ist auch die Forschung. Die eigene Kolonie erlebt nämlich technischen Fortschritt je nach Investition. So können immer wieder neue, verbesserte Modelle von Schiffen und Satelliten auf den Markt gebracht werden. Es gibt also eine Menge zu tun.



▲ *Kampfschiff der Superklasse*

Richtig interessant wird das Spiel aber erst mit zehn und mehr Computergegnern, dann stößt man nämlich ziemlich schnell auf nicht gerade freundliche Zeitgenossen. Und wem Computergegner zu unpersönlich sind, der kann sich im Netzwerk mit bis zu 20 Gegnern die Köpfe einschlagen - ein Heidenvergnügen. Sensible Leute sollten jedoch auf dieses - gerade im Netzwerk - spannende Game verzichten. Denn nicht selten gibt es nach einer Planetenschlacht die knappe Meldung 521.344 Tote oder so.

Ansonsten wird optisch zwar nicht besonders viel geboten, aber darauf kann bei diesem Game auch locker verzichtet werden. Die Überraschungsmomente kommen aus den unerforschten Teilen der Galaxis - und das nicht zu knapp. ■

Marcus Höfer

Eindeutige ▼ *Message*



Markus



Ich hasse





Spieler

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	



▲ *Ein neues Kampfschiff wird entwickelt*

▼ *Einfaches aber effektives Meldungssystem*



Auftragsliste bei: Wobbler

$5,711,773 [D] 0% fertig

Auf Warteliste:



Abbruch OK

▲ *Schiffsbau ist ein elementarer Bestandteil des Spieles*

Tapsende Idioten

LEMMINGS 2 - THE TRIBES

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, empf VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **DMA Design/Psygnosis**, Muster von: **Hersteller**.

▲ *Psygnosis PR-Frau: Diane Lefles*

Nach zweihundert Stages Rette-die-Lemminge hätte ich nicht geglaubt, daß ein würdiger Nachfolger die Kathodenstrahlen dieser Welt erblicken würde. Doch DMA-DESIGN hat das wahr gemacht, was schier unmöglich schien: 120 völlig neue Level, die mit neuer Strategie gemeistert werden müssen. Zur Präsentation gab es einen für den deutschen Markt exklusiven Ortstermin in Schottland.

Was sich bereits in der ersten spielbaren Version angekündigt hat, ist nun Realität geworden: **Lemmings 2 - The Tribes** wird, und das steht jetzt fest, für dicke Ränder unter den Augen diverser Spieler in Europa sorgen. 120 Level stehen an, bewältigt zu werden. Der Spielraum wurde dabei erheblich erweitert. Mehr als 50 Eigenschaften dürfen jetzt auf die grünhaarigen Idioten verteilt werden. Das Prinzip - eben die Viecher vom Eingang zum Ausgang über Hindernisse zu lotsen - ist aber geblieben.

Damit es nicht einfach eine Reihe von Levels ist, hat man sich in Schottland auch noch eine passende Hintergrundgeschichte einfallen lassen. So wollen die kleinen Viecher ihre Heimat verlassen und andere Gebiete neu besiedeln. Doch dazu wird ein magischer Talisman benötigt. Der ist aber in zwölf Teile zersprungen und jedes Teil liegt in einer der zwölf Lemmings-Kultur-Regionen. Um ein Bruchstück von diesem Talisman zu bekommen, müssen in jeder Region zehn Stages geschafft werden. Gar nicht so einfach, denn die reinen Kopfstrategen dürfen jetzt umdenken. Eine gehörige Portion Timing und Geschicklichkeit sind gefordert. Denn außer den klaren Befehlen, wie zum Beispiel "senkrecht graben", gibt es jetzt noch Jungs, die müssen während der Ausübung ihres Jobs nämlich noch gesteuert werden. Ganz schön knifflig, denn während man sich um eben diesen einen Lemming kümmert, purzeln die anderen fröhlich weiter aus der Luke und marschieren in jede Falle, die sich ihnen in den Weg stellt. Die Skala der verteilbaren Jobs reicht von den Klassikern wie Digger oder Blocker bis hin zu einigen Exoten: Surfer, Drachenflieger, Stabhochspringer, Super-Lemminge, Bazooka- und Bogenschützen, Springer, Schwimmer, und, und, und...



Die Animationen der Winzlinge sind durch die Bank weg gelungen und extrem witzig. In jeder der zwölf Regionen gibt es einen steigenden Schwierigkeitsgrad. So kann, je nach Belieben, in jedem der Landesteile begonnen werden. Insgesamt zehn Spielstände können gespeichert werden. Dabei wird pro Platz aus jeder Region der aktuelle Spielstand gespeichert. Der Vorteil der neuen Speichermöglichkeit: Keine lästige und komplizierte Level-Passwortabfrage. Der Nachteil: Jeder muß seine Level selbst lösen und kann nicht auf eine Secret-Service-Passwortliste zurückgreifen.

Genauso gut, wie die Animationen sind, geht die Hintergrundmusik nach hinten los. Das Gedudel ist im Punkte Nervigkeit wohl nur noch von einem Dauer-PC-Pieps zu überbieten.

Trotz diesem kleinen akustischen Ausrutscher ist Teil Zwei eine echte Bereicherung in der Lemmingsfamilie und gehört eigentlich in jede Spielesammlung. ■

Marcus Höfer

Martin meint:

Lemmings 2? Die reinste Gesundheitsgefährdung! Spätestens, wenn ihr, wie ich, nach langen durchzockten Nächten diese Grün-Schopf-Deppen schon im eigenen Kühlschrank zu sehen glaubt, werdet Ihr mir recht geben. Wer dieses Spiel nicht mag, sollte seinen Amiga verkaufen.

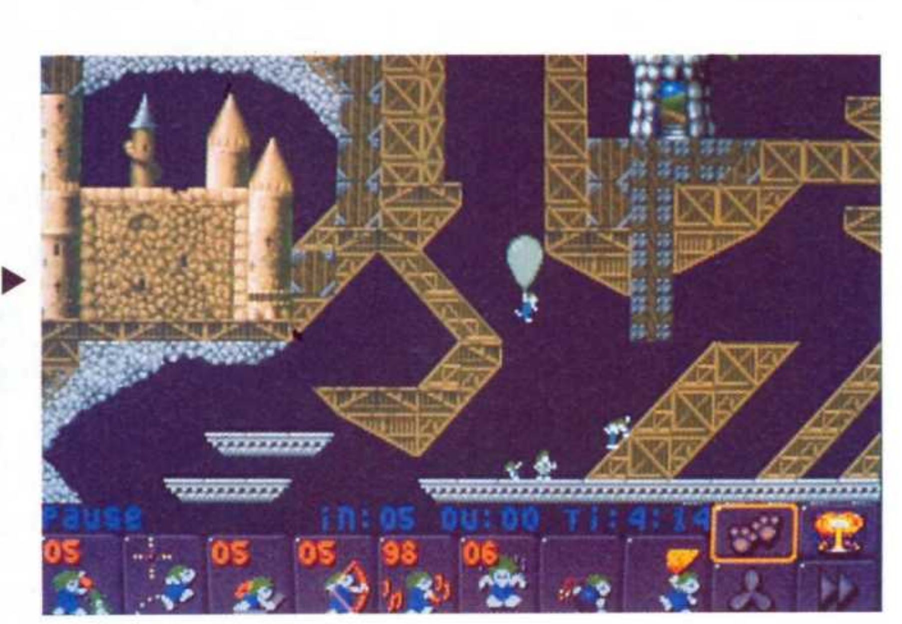
»SEHR GUT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	–
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

◀ *Die Wege der Lemminge sind manchmal seltsam*

Mittelalterliche Lemminge bei ihrer Lieblingstätigkeit ▶



Diplomaten-Roulette



▲ *Krisenherd Nahost im Überblick*

SHADOW PRESIDENT

System: **PC**, *(mind. Maus, 286/12MHz, VGA, 7,5MB auf Platte, 550 KByte)*, geplant für: -, empf VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Empire**, Muster von: **Hersteller**.

Wer hat noch nicht davon geträumt, Gott auf Erden zu spielen, um ein bißchen Ordnung in das politische Chaos zu bringen? Nun ist es endlich möglich. Und zwar als Präsident der Vereinigten Staaten.

Wie schwer es ist, die richtigen politischen Entscheidungen zu fällen, könnt Ihr jetzt am eigenen Leib erfahren. Aber Achtung: **Shadow Preisdent** von **Empire** ist kein Spiel für einen Abend. Schätzungsweise zwei Abende gehen schon allein für das Lernen der Steuerung drauf. Die ist an sich zwar nicht besonders kompliziert, aber eben das geschickte Einsetzen der politischen Mittel hat schon seine Tücken. Mißlingt eine Aktion, hat man eine Menge Zweifler an der eigenen Persönlichkeit im Volk. Sehr hilfreich dürften besonders am Anfang die Berater des Präsidenten sein. Sieben Fachleute können vor jeder Aktion um Rat gefragt werden. Zentrales Spielfeld ist die Darstellung der Weltkarte. Ihr seid an eine Datenbank angeschlossen, die Euch Mitteilungen über alle wichtigen Ereignisse auf dem Globus gibt. Abrufbar ist die CIA-Datenbank, die zu jedem Land der Erde ausführliche Daten parat hat, sogar die echte Telefonnummer der amerikanischen Botschaft des jeweiligen Landes. Zudem gibt es einen Filterview, der auf einen Blick Infos über die Kriegssituationen, Armut, politische Zugehörigkeit undsoweiter auf der Erde herausrückt. Parameter wie Reichtum, Rüstung und Bevölkerung eines ausgewählten Landes lassen sich optisch anschaulich in einer Stadtsilhouette darstellen. Makaberer Gag am Rande: Sollte es zu einem Atomschlag kommen, wird diese Silhouette stilecht umgepustet. Doch mit Atomschlägen ist das so eine Sache. Denn, ringt man sich trotz Kritik der Berater zu einem solchen Schritt durch, gibt es einen Sturm der Entrüstung in der zivilisierten Welt. Die Folge ist dann meist die Abwahl vom Amt. Hervorragend für die Beliebtheitsskala ist die schrittweise Annäherung an ein fremdes Land: Wirtschaftshilfe, Verbesserung der diplomatischen Beziehungen und enge, wirtschaftliche Zusammenarbeit. Doch auch hier gilt: was die einen begrüßen, lehnen die anderen ab. Was-passiert-wenn-...-Fragen gehören nun mal zum täglichen Brot des Präsidenten. Was sich spielerisch mit Shadow President präsentiert, ist durch die Bank weg gut. Es ist gar nicht so abwegig, daß dieses Programm von Lehrern genutzt werden kann, um anschaulich Weltpolitik zu vermitteln. Vier Szenarien stehen zur Verfügung. Unter anderem Irak als Supermacht oder der wirtschaftliche Zusammenbruch der USA. Reichlich nervend kann es werden, wenn sich die Ereignisse überschlagen, dann gibt es nämlich erstmal keinen Zugriff auf den Mauscursor. Aber der einzige wirkliche Kritikpunkt dürfte wohl die recht magere Anleitung sein, die sich lediglich auf die elemtaren Dinge beschränkt.

Klar, die Idee ist so alt wie der Amiga, aber in Sachen Infos und Veranschaulichung der Weltpolitik ist Shadow President ein neuer Maßstab. Ein englisches Wörterbuch sollte aber auf jeden Fall neben der Tastatur liegen. ■

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	8
Handlung	10
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	



Simulation

Schwarze D

Und noch ein Schachprogramm, schoß mir als erstes durch den Kopf, als ich das COMPLETE CHESS SYSTEM in den Händen hielt. Doch dann kam die große Überraschung: Was sich da hinter einem mehr oder weniger belanglosen Titel verbirgt, schlägt manchen Konkurrenten weit aus dem Feld.

THE COMPLETE CHESS SYSTEM

System: **PC** *(mind. 640 K RAM, DOS 3.3 und höher, Hercules, EGA, CGA, VGA)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Krisalis/ Oxford Software**, Muster von: **Hersteller**.

Wer sich etwas mit dem Genre beschäftigt hat weiß, daß die meisten Computerschach-Programme irgendwelche Macken haben. Da werden Züge als schlecht kommentiert, obwohl nur noch dieser eine möglich ist, oder es werden so offensichtliche Fehler gemacht, daß einem die Haare zu Berge stehen.

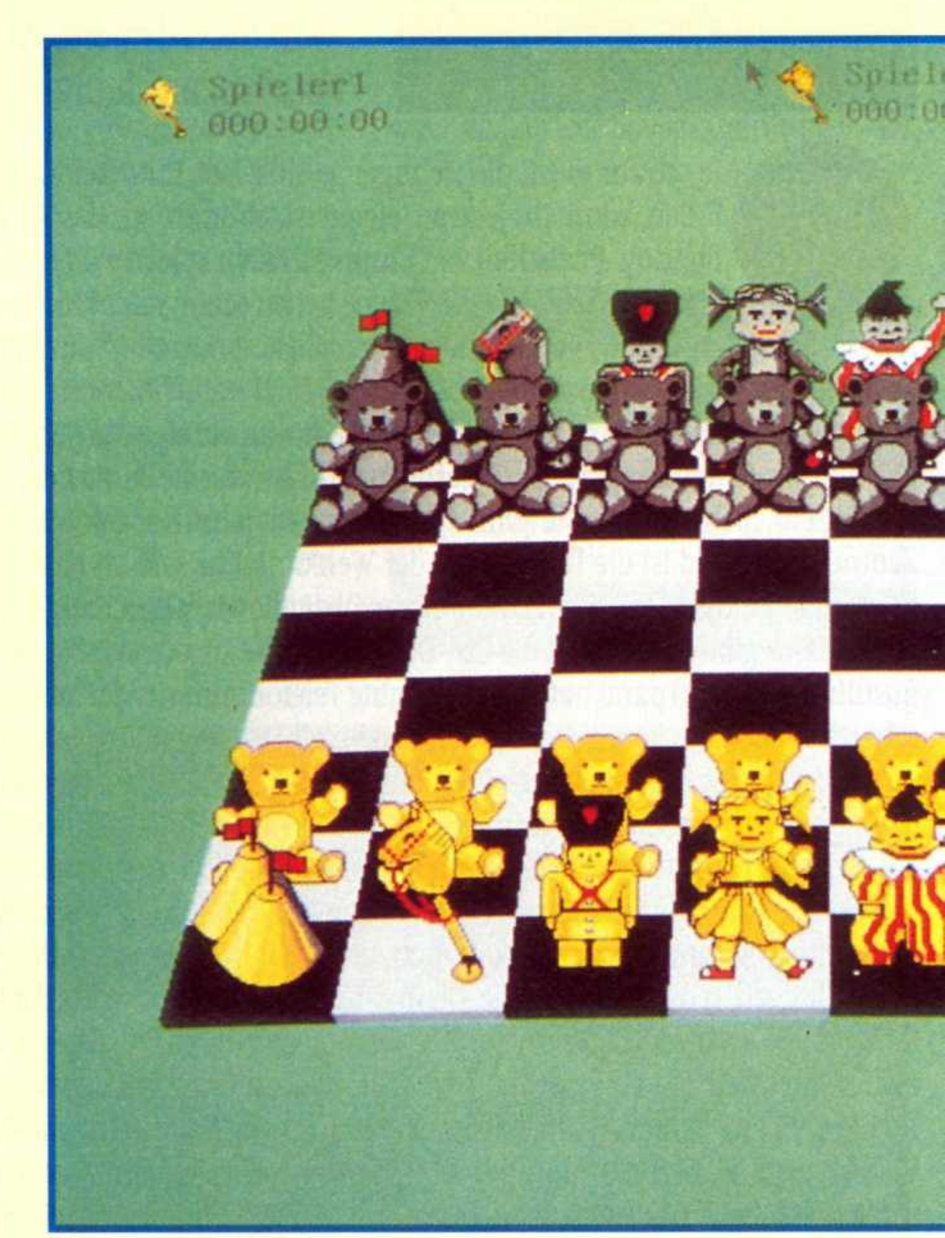
Das wird einem bei **The Complete Chess System** nicht passieren, sofern sich der Spieler von vornherein für einen starken Computergegner entscheidet. Die zehn leichten Spielstufen indes sind nur für Anfänger interessant, da der Rechner hier schon mal eine Dame sinnlos opfert oder dort einen Turm für einen Bauern hergibt.

Bei der Option 'starker Gegner' werden manche Köpfe rauchen, denn anfangs bezieht das Programm sein Wissen aus einer Eröffnungsbibliothek von sage und schreibe 300.000 (!!) Stellungen. Es kommt aber noch besser: "Ertappt" das Chess System einen Spieler bei einem wirklich guten Zug, so speichert es diesen und frischt so sein Wissen immer weiter auf *(natürlich läßt sich diese Funktion auch abstellen)*. Es lernt also dazu!

Weil wir gerade von Funktionen sprechen: Deren gibt es viele - selbstredend auch die *(nicht ganz faire)* Zurücknahme eines Zuges, allerdings auch die *(turniergemäße)* Option 'berührt - geführt'. Auch an eine Zwei-Spieler-Möglichkeit wurde gedacht, doch hierzu bedarf es eigentlich nicht eines Computers; das läßt sich wohl besser



▲ *Ein Ausschnitt aus der umfangreichen Datenbank*



▲ *Sind sie nicht putzig?*

ame auf E8

▲ Klassische Perspektive

am schwarz-weißen Brett erledigen. Aus einer integrierten Datenbank lassen sich Partien der Großmeister laden und nachspielen - auch sie ist wesentlich umfangreicher als bei früheren Schachprogrammen. Es ist sogar möglich nachzufragen, welchen Zug z.B. Ex-Weltmeister Bobby Fischer in einer bestimmten Stellung gemacht hat - und das in ungewöhnlich kurzer Zeit. Daß zehn Jahre Entwicklungszeit in dem von **Oxford Software** für **Krisalis** produzierten Chess System liegen, merkt man ihm auch an. Einzige Ausnahme ist die deutsche Übersetzung (*am Anfang wählt man eine Sprache aus, Standard ist englisch*), die einige orthografische Fehler aufweist, aber darauf kommt es nun wirklich nicht an und hat meine Wertung auch nicht beeinflußt. Auch nicht die etwas schlichte grafische Gestaltung der Standard-Figuren sowohl in Zwei- als auch dreidimensionaler Darstellung. Dem entgegen stehen zum einen die Möglichkeit, das sogenannte 'Toy-Set' nachzuladen, wo beispielsweise die Bauern als Teddybären erscheinen. Wer sich für keine der integrierten Figurensätze entscheiden kann, macht eben seine eigenen. Jawohl, Ihr habt richtig gelesen: Unter Verwendung eines handelsüblichen Malprogramms wie *DPaint* können die Figuren-Sätze für VGA, EGA und CGA verändert werden. Daß die Phantasie dabei keine Grenzen kennt (*bis auf die des zur Verfügung stehenden Platzes, denn ins Feld passen sollten die Figuren schon noch*), brauche ich nicht näher zu erläutern. Man stelle sich vor: Helmut Kohl als König, der von 'Turm' Björn Engholm bedroht wird.

„Meisterhafter Gegner in einem königlichen Spiel: The Complete Chess System“



▲ Knifflige Situation!

Zurück zum Spielgeschehen: Neben der Funktion Mensch gegen Mensch kann der Rechner natürlich auch gegen sich selbst spielen. Und längst nicht immer endet eine solche Partie mit einem 'Remis' - im Gegenteil. Übrigens kann auch gewählt werden, ob z.B. ein "Unentschieden" einem Verlust oder einem Sieg gleichkommt - das Stichwort heißt hier 'Remisfaktor'.

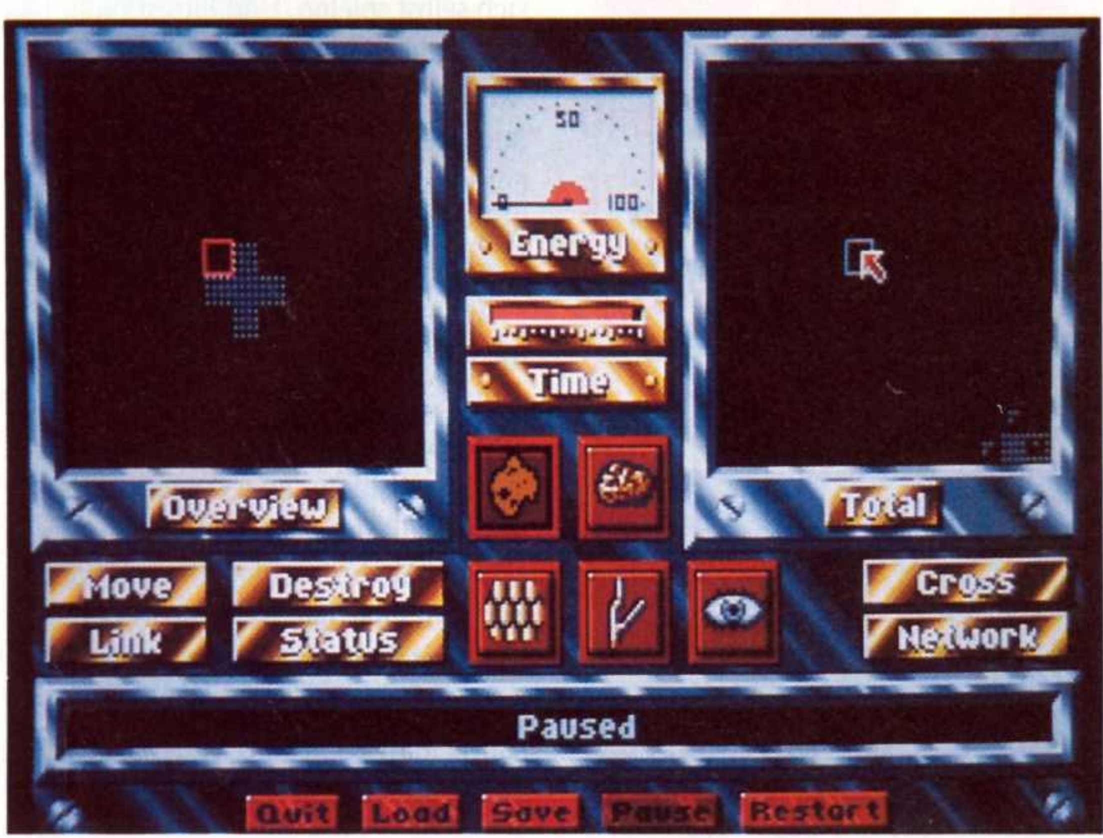
Wer gegen den Computer antritt und nicht weiß, welche Spielstärke er wählen sollte, kann mittels Programm einen Test durchlaufen und bekommt abschließend eine Spielstärke zugewiesen. Entsprechend stellt sich das Chess System darauf ein. Im Modus 'starker Gegner' gibt es zwar nur eine Spielstufe, die jedoch mittels Einstellung von mehr oder weniger Zeit zum Nachdenken variiert werden kann. Man sollte das Programm aber nicht unterschätzen: Auch im Blitz-Schach ist er ein ernstzunehmender Gegner. Speichern von Spielständen, Anlegen neuer Datenbanken mit eigenen Partien, Stellungsanalyse, Maus- und/oder Tastatursteuerung sind weitere Features, die aber fast alle Genre-Vertreter bieten. Auch das Editieren eigener Kommentare ist möglich, die jedoch nur optisch geliefert werden - einzige Akustik ist ein Pieps-Ton, sobald der Rechner seinen Zug gemacht hat. Dieser läßt sich aber abstellen. Das Complete Chess System hat mich restlos überzeugt. Wer noch überlegt, ob er sich nun für 899 DM den neuesten Schachcomputer oder für einen Hunderter dieses Programm zulegen soll, der sollte sich für letzteres entscheiden.

Schwierig dürfte es allenfalls beim *Chessmaster 3000* geben, denn der bietet wesentlich bessere Grafik (*dafür aber keine Möglichkeit, selbst kreativ zu sein*). Wer darauf aber verzichten kann und dafür lieber einen an Umfang und Funktionalität einmaligen Schachgegner sucht, liegt mit dem Chess System goldrichtig. Anfänger sollten sich allerdings die Spielregeln besorgen, denn die fehlen wieder einmal in der Anleitung. Ansonsten aber: Klasse, Oxford Software! ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Anleitung/Umfang	9/11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

Zellensalat



▲ *Das Leben der Zellen ist nicht leicht – schon gar nicht bei diesem Gane*

THE GAME OF LIFE

System: **PC** *(mind. 286/16, unterst. AdLib, Sound Blaster)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Linel**, Schweiz, Muster von: **Hersteller**.

Zellen wachsen, teilen und vermehren sich so, werden krank und sterben. Nach welchen Gesetztmäßigkeiten diese Entwicklung abläuft beschäftigt Armeen von Gelehrten und Reihen von Instituten. In einer Miniversion kann Klein-Frankenstein jetzt auf dem heimischen PC Zellwachstum simulieren! Oder etwa doch nicht?

Tatsächlich erwartet Euch eher ein Denkspiel, vom großartigen Genlabor keine Spur. In 100 verschieden, nach und nach immer schwerer werdenden Levels habt ihr mit einem vorgegebenen Zell-Pool verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Mal müsst Ihr Eure Zellen so wachsen lassen, das sie einer bestimmten vorgegebenen Figur entsprechen, ein anderes Mal muß ein bestimmter Teil der Spielfläche mit Zellen bedeckt werden.

Neben dem normalen Wachstum gibt es noch verschiedene spezielle Zellen, die besondere Fähigkeiten haben und das Erreichen des gesteckten Zieles ermöglichen. Komplett wird der zellulare Reigen mit den Viren, die auf Euer Zellgespinst angesetzt werden, es schädigen oder manchmal zerstören.

Mit Simulation hat Game of Life tatsächlich wenig zu tun. Trotz der vollmundigen Ankündigung des ultimativen Zellensimulators ist Denkspiel eine weit zutreffendere Bezeichnung. Was die Spielqualität angeht gibt es wenig zu meckern, aber auch nichts zu loben. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	6
Realitätsnähe	5
Motivation	9
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

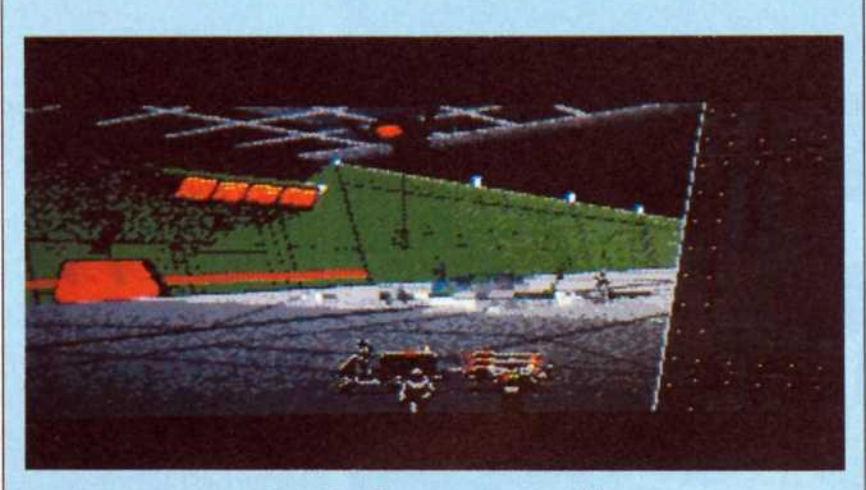
WING COMMANDER (Amiga)

Test in: ASM 2/92, Hardware: läuft ab 1MB Chip-RAM, ab 1,5MB auf Platte installierbar, unterstützt Turbokarten, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Origin, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.



▲ ***Zeitlupen-Dralthi: Dieses Foto entstand ohne (!) Pause***

Das Programm, auf das alle Amiga-Besitzer so sehnsüchtig gewartet haben, an dessen Programmierung überhaupt erst nach heftigen Anfragen seitens der Userschaft gedacht wurde, jetzt ist es erhältlich. Wie heißt es doch so schön? Paß auf, was Du Dir wünscht, Du könntest es bekommen! Und dabei ist diese abgespeckte Umsetzung gar nicht sooo übel, doch leider nur erwartungsgemäß. Wenn man versucht, auf einem 7,14MHz-Rechner von Diskette zu spielen klappen erst die Fußnägel hoch und hernach die Augenlider runter. 'Ruckeln' ist schon gar kein Ausdruck mehr für das, was sich auf dem Bildschirm abspielt. Eine Reaktion auf eventuelle Joystickbewegungen erfolgt im Frühherbst nächsten Jahres, wenn überhaupt. Mit einer Turbokarte stö¿t man aber glücklicherweise in Bereiche vor, die als spielbar bezeichnet werden können, und wenn dann noch eine Festplatte mitwirkt, wird denjenigen, die über die nur begrenzt gelungene Umsetzung von Grafik und Sound hinwegsehen können, sogar eine klitzekleine Freudenträne kullern. Aber kein Grund zu überschwenglicher Heiterkeit. Das hätte besser werden können und müssen.



▲ ***Der Hangar: Eine der besseren Grafiken***

Sound und Hintergrundgrafiken sind teilweise dicht an der Grenze des Erträglichen. Insgesamt eine mäßige Vorstellung. ■

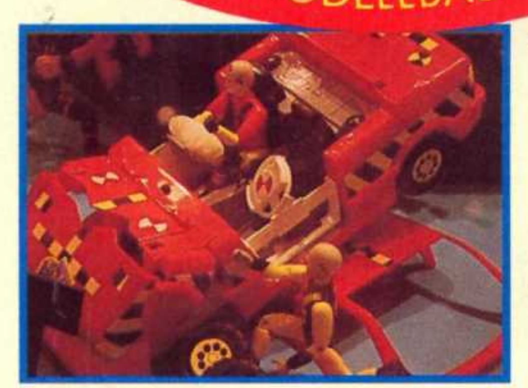
Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik (mit/ohne Turbo)	8/5
Sound	4/4
Spielablauf	8/5
Motivation	8/4
Gesamtnote	7/4

»ZUFRIEDENHAFT«

1993
NÜRNBERG
INTERNATIONALE
SPIELWARENMESSE®
MIT FACHMESSE MODELLBAU · HOBBY · BASTELN

Nürnber


◀ *Fast wie im Gameboy-Spiel: Tycos "Crash Dummies" lassen's krachen*


▲ *Nicht nur menschliche Besucher bevölkern die Messe...*



▲ *Allerfeinste Grafik bei der Revell-Sportwagen-CD*

Alle Jahre wieder verwandelt sich die fränkische Lebkuchenmetropole in ein Mekka derjenigen, die mit Spiel und Spaß ihren Lebensunterhalt verdienen. Die 44. Spielwarenmesse fand in diesem Jahr vom 4. bis 10. Februar statt - und alles, was mit Jux und Freizeitgestaltung im weitesten Sinne zu tun hat, war vertreten.

Inmitten der großen, weiten Spielwarenwelt vom Brettspiel bis zum Gummidinosaurier geben sich auch die bekannten *(und weniger bekannten)* Hersteller von Video- und Elektronikspielen in Nürnberg ein Stelldichein. Klar, daß da auch die ASM ihre Nase in die Sache stecken muß.

In der ersten Halle, die wir betreten, gleich ein Blickfang: hübsche braune Beine, die zu einem ebenso hübschen weiblichen Wesen gehören, das wiederum in einem buntschillernden Kostüm steckt und zu Samba-Rhythmen mit einem kahlköpfigen schwarzen Spaßvogel tanzt. "Modenschau" bei der Firma Funny Fashion. Karnevalskostüme - auch so etwas gehört auf eine Spielwarenmesse.

Dinos und Dracula

Weiter im Strom: Dinosaurier, der große Trend des Vorjahres, immer noch überall. Ob als kleine Gummifigürchen, aufblasbare Riesenmonster oder niedliche Mechanik-Stampfer, in Kinderbüchern oder als Phantasie-Bildtapete: Die Dinos sind noch lange nicht out. Aber schon erreicht uns der eigentliche Trend dieses Jahres: links Vampir-Hörspiele auf Cassette, rechts das Vampir-Brettspiel und geradeaus die Buchserie über die Abenteuer der Familie Vampirowski. "Dracula" ist angesagt - die Filmindustrie bestimmt wieder einmal die Mode im Spielemarkt. Natürlich darf ein Vampir, der etwas auf sich hält, auch die Videospiel-Szene nicht links liegen lassen... Wo man vom Videospiel spricht, sind die beiden Großen der Branche nicht weit. Und tatsächlich machen die Stände der Firmen Nintendo und Sega schon von weitem einen überwältigenden Eindruck. Dabei sieht "Otto Normaleinkäufer" vom Nintendo-Stand zunächst nur eine geschlossene, buntgestylte Außenwand mit ein paar eingelassenen Demo-Monitoren. Nur wer sich an der Standrezeption um einen persönlichen Gesprächspartner bemüht, wird von den gestrengen Damen in die heiligen Hallen des abgeschotteten Standes vorgelassen. Dort gibt es dann Spiele satt. Der Star bei Nintendo ist der neuentwickelte FX-Chip. Es handelt sich dabei um einen aktiven Grafikbaustein, den Software-Entwickler von nun an in ihre neuen Cartridges für das Super NES einbauen können. Er erlaubt flüssig animierte 3D-Vektorgrafik, soll aber den Preis der betreffenden Cartridge für den Käufer gegenüber bisherigen Spielen nicht nen-







▲ *Silpheed auf Mega CD*
◀ *Battletech-Power*
Erotisch - exotisches fürs Auge ▶

ger Spezialitäten

nenswert erhöhen. Wir können uns bei einer Kostprobe mit "Star Fox" von der "neuen Beweglichkeit" des Super NES überzeugen - und Technikmann Friesl von Nintendo hat eindeutig das Zeug zum Sternenfighter. Starke Vorstellung!

Solchermaßen in Schwung gebracht, tanken wir dann am **Sega**-Stand zum vollen Sound einer wummigen Demo gleich weitere Action: Hier gibt es die neue "Mega CD"-Version des Spiels "Silpheed" zu sehen. Das "Mega CD"-Gerät besitzt einen eigenen 68000er Prozessor, welcher der CPU des Mega Drive speziell beim Berechnen von Grafik kräftig unter die Arme greift. Das Ergebnis im Falle "Silpheed": ein tempogeladenes 3D-Actionspiel mit Echtzeit-Animation. Nichts erinnert hier mehr an das eher schwache PC-Spiel gleichen Namens.

Video-Vergnügen satt

Von den Softwarehäusern war allein **Konami** mit einem eigenen Stand vertreten. Die (für viele schon nicht mehr so) große Überraschung: drei neue Cartridges für Segas Mega Drive! Die großartigen "Tiny Toon Adventures" wurden für die Sega-Konsole völlig neu programmiert. Das nunmehr ziemlich eigenständige Spiel besticht durch Animationen und Puzzles niedlichster Art und verspricht, ein echter Hit zu werden. Außerdem neu für Mega Drive: "The Superstone Heist" mit den Teenage Mutant Hero Turtles, dazu noch das Western-Spiel "Sunset Riders". Wurde Konami bislang stets im Zusammenhang mit den Nintendo-Systemen genannt, so will man nun zusätzlich auch Segas Mega Drive und Game Gear kräftig unterstützen.

In puncto Zubehör weiß **Mitco** Interessantes vorzuweisen: Infrarot-Controller für Super NES und Mega Drive erlauben das Spielen "ohne Draht". Ein Muß für denjenigen, der bei Jump-and-Run-Spielen körperlich voll mitgeht.

Heiße Öfen auf CD

Das computermäßig größte Highlight dieser Messe sehen wir dann am Stand des Plastikmodellbau-Giganten Revell: Die Betaversion der ersten "Revell CD ROM Multimedia Disk" läuft dort auf einem PC. Außerdem gibt es noch eine Version für Amiga 500 und CDTV. Die Revell-CD bietet Modellbauern und Computerspielern gleichermaßen Futter: Stürzt sich der Bastler in die mit 3D-Grafik ausgestaltete, mausgesteuerte Bau- und Bemalungs-Session, so kommt der Spieler bei der Fahr- beziehungsweise Flugsimulation auf seine Kosten. Insgesamt 3 CDs werden derzeit marktfertig gemacht: eine für gängige Sportwagenmodelle, eine für aufgemotzte Power-Autos und eine für Flugzeug- und Helikoptermodelle. Eingeblendete Video-Echtzeit-Szenen und kernige Soundblaster-Begleitung runden die Sache angenehm ab. Revell wird seine CDs nicht nur auf dem klassischen Softwaremarkt, sondern auch über den Spielwarenhandel vertreiben und könnte damit ein Vorreiter für andere Hersteller von Hobby- und Spielesoftware werden.

Hexaglot, durch seine Sprachencomputer bekannt, konnte mit dem um 90 DM angesiedelten Blockgrafik-Taschenspiel "Champ" ein kleines Stück vom Kuchen des Handheld-Spielemarkts abbeißen. Jetzt kommt die zusammenklappbare und somit handlichere Version "Travel Champ" mit dem gleichen Display, aber acht Spielevarianten. Steuerkreuz und Knöpfe wirken jetzt stark Gameboy-artig. Für den Sommer hat man "Champ II" mit etlichen neuen Spielen angekündigt, von dem jetzt nur ein Gehäusedummy zu sehen ist. Bei der Gestaltung der Hülle hat sichtbar Frog-Design zugeschlagen.

▲ *Tierisch geht's zu bei Nintendos Star Fox*

▶ *Konamis Hase erobert das Mega Drive*



▲ *Star-Wars Träume als Bausätze bei der Ertl Group*

Der Berliner Hersteller **Hartung** überrascht gleich mit einer ganzen Serie neuer LCD-basierter Geräte: Unter anderem gibt es den "Mega Duck Junior Computer" - ein putziges Komplettsystem mit Maus und Drucker! Es nimmt Spielecartridges auf, die auch in ein zusätzlich erhältliches Handheld-Konsölchen zum Mitnehmen passen.

Mechs und Zeitreisen

Neues auf dem bunten Markt der Rollenspiele läßt sich unter anderem beim **Laurin**-Verlag und bei **Fantasy Productions** finden. Laurin bringt im Juli ein kniffliges Zeitreise-Spiel mit phantasievoller Regelgestaltung auf den Markt. Bei Fanpro entdecken wir neben dem innovativen Cyberpunk-Rollenwerk "Shadowrun", zu dem es auch einen giftig-schönen Videotrailer zu sehen gibt, die Testversion von "Battletech" für das Super NES. Krach, wumm - stimmungsvoll, tolle Grafik. Außerdem: ein Vinyl-Bausatz des Mech-Kampfriesen aus "Battletech". Da glühen des Modellbauers Finger vor Erwartung.

Was man auf dieser Messe voller Kinderträume nirgendwo zu sehen bekommt, sind übrigens - Kinder. An diversen Wänden prangen zwar Plakate mit der eingängigen Forderung "Mehr Zeit für Kinder", aber Leuten unter 16 ist der Besuch dieser Messe nicht gestattet. Warum? Nun: die "Nürnberger" ist eine reine Händlermesse. Abgesehen von der Presse haben nur Gewerbetreibende Zutritt - sprich: Leute, die einen Einkäufer-Ausweis ergattern konnten.

Die Messebetreiber sprechen für die 93er Messe von einem Ausstellerrekord: Über 2400 Firmen stellen insgesamt zirka 300000 Artikel auf den rund 100000 Quadratmetern der verschiedenen Messehallen aus. Gut 50000 Besucher sehen sich das Ganze an - weniger als im Vorjahr. Dem entspricht der gegenüber 1991 sinkende Absatz in der gesamten Branche. Mit der allgemein schlechten Wirtschaftslage ist vielleicht auch mancher Händler vorsichtiger geworden, was die Aufnahme neuer Produkte ins Sortiment betrifft. Für uns als Beobachter jedenfalls steht eins fest: Die Branche sprüht vor Ideen, und gerade im Bereich Fantasy und Science-Fiction darf man sich im laufenden Jahr noch auf manch knackige Neuheit in den Geschäften freuen. ■

sz



Buntes bei Atari





Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes 'Panel' von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(*Erhebungszeitraum für ASM 4/93:* 11.12.92-10.1.93. Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden*)

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(6)	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	NEU!	Wing Commander	Origin
3.	NEU!	History Line 1914 - 1918	Blue Byte
4.	(1)	Der Patrizier	Ascon
5.	(2)	1869	Max Design
6.	NEU!	Pinball Fantasies	21st Century
7.	NEU!	DSA - Die Schicksalsklinge	Attic Software
8.	NEU!	Airbus A 320	Thalion
9.	NEU!	Formula I Grand Prix	Microprose
10.	(8)	Civilization	Microprose

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU!	Comanche	Novalogic
2.	(1)	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(5)	History Line 1914 - 1918	Blue Byte
4.	NEU!	Sherlock Holmes	Electronic Arts
5.	(4)	Links 386 Pro	U.S. Gold
6.	(3)	Der Patrizier	Ascon
7.	NEU!	Task Force 1942	SSI
8.	(10)	Monkey Island II	LucasArts
9.	(6)	DSA - Die Schicksalsklinge	Attic Software
10.	(8)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(1)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
3.	(3)	Pirates	Microprose
4.	(9)	Familien-Duell	PCSL
5.	(5)	Elvira - Mistress of the Dark	Flair
6.	(4)	WWF Wrestling	Ocean
7.	(7)	Conquestador	German Design Group
8.	NEU!	Crazy Cars III	Titus
9.	(10)	U.S.S. John Young Special	Magic Bytes
10.	(8)	The Simpsons	Ocean

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
2.	(1)	Der Patrizier	Ascon
3.	(2)	Lemmings	Psygnosis
4.	(5)	Formula I Grand Prix	Microprose
5.	(3)	Airbus A 320	Thalion
6.	(6)	Silent Service II	Microprose
7.	(9)	Amberstar	Thalion
8.	(10)	Special Forces	Microprose
9.	(7)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
10.	(8)	Ultima VI: The False Prophet	Origin

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Indy, Indy und kein Ende - sowohl in den Leser- als auch in den Grafik-Charts führt Indiana Jones' viertes Abenteuer weit vor den anderen Titeln. Nur bei den Sound-Charts weiß sich Turrican II zu behaupten, doch auch hier fand LucasArts' Game inzwischen den Einstieg. Die Pinballs sind wieder rausgefallen, dafür kam Comanche neu in die Hitlisten. Und nächsten Monat? Wie es da aussieht, das entscheidet Ihr ganz allein. Zur Belohnung gibt es für eine(n) von Euch ein ASM-Jahresabonnement. In diesem Monat geht es an MATTHIAS PFENNIG in 4730 Ahlow (ab Ausgabe 6/93).

ASM gibt es eben überall… … stellte ASM-Leser Frank Meister aus Driberg 5 fest und schickte uns dieses Foto.

**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege**

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(5)	▲	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(1)	▼	Monkey Island II	LucasArts
3.	NEU!		The Secret of Monkey Island	LucasArts
4.	(2)	▼	Lemmings	Psygnosis
5.	(4)	▼	Civilization	Microprose
6.	(3)	▼	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
7.	NEU!		Comanche	Novalogic

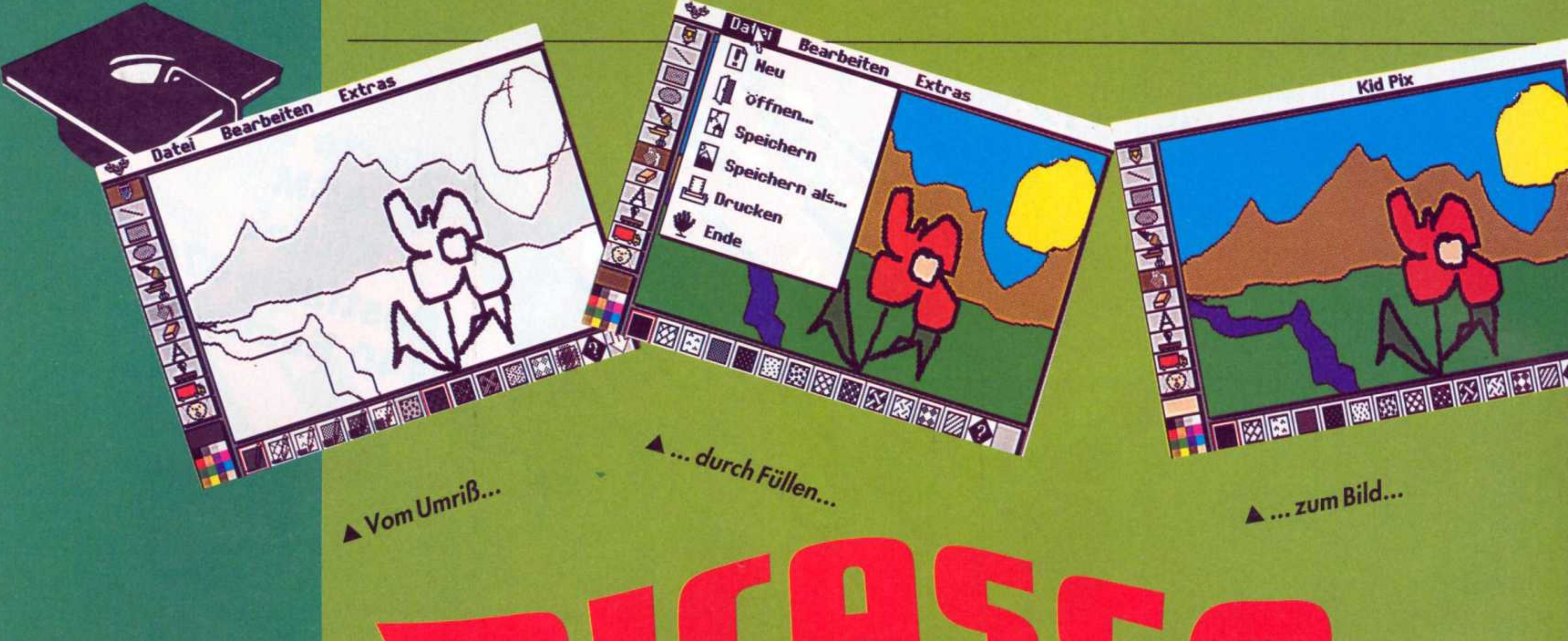
GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(2)	▲	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(1)	▼	Monkey Island II	LucasArts
3.	(5)	▲	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(3)	▼	The Secret of Monkey Island	LucasArts
5.	NEU!		Apidya	Kaiko
6.	NEU!		Comanche	Novalogic
7.	(7)	●	Turrican	Rainbow Arts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(1)	●	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(3)	▲	Apidya	Kaiko
3.	(6)	▲	Monkey Island II	LucasArts
4.	NEU!		Indiana Jones IV	LucasArts
5.	(2)	▼	Lemmings	Psygnosis
6.	(4)	▼	The Secret of Monkey Island	LucasArts
7.	(7)	●	Turrican	Rainbow Arts

Education



▲ Vom Umriß...

▲ ... durch Füllen...

▲ ... zum Bild...

PICASSO junior


▲ ... auf Diskette

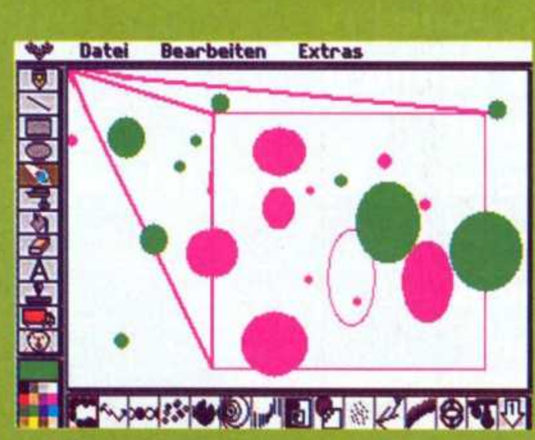
KID PIX

System: **PC** *(mind. 286/8, 640 kB, EGA, Festplatte, Mouse, unterst. VGA, MCGA, Sound Blaster, Disney Sound Source, PS/1 Sound Option, Postscript-, HP-, Epson 9- und 24-Nadel-kompatible Drucker)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Brøderbund**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, England.

Reinladen und loslegen, und das völlig ohne Studium von Handbuch oder Read-Me-Files! So einfach zu bedienen ist dieses Malprogramm, daß auch Kinder, die noch nicht in die Schule gehen, ohne weiteres damit klar kommen. Ein echtes Spaßprogramm also.

Auch Genies wie Picasso oder Michelangelo haben einmal klein angefangen. **Kid Pix** gibt allen zukünftigen Pinselschwingern die Möglichkeit, sich mit Farbe und Phantasie so richtig auszutoben. Dabei werden sogar noch Mutters ohnehin überstrapazierte Nerven geschont, denn umgekippte Farbtöpfe oder vollgeschmierte Tapeten gibt es jetzt nicht mehr.

Das Programm ist supereinfach zu bedienen. Einfach mit der Maus die gewünschten Pinsel, Farbtöpfe oder Bleistifte anklicken, und schon kann's losgehen. Die so entstehenden Meisterwerke sind abspeicherbar und können jederzeit weiter bearbeitet oder ausgedruckt werden. Jede Aktion ist mit einem kurzen Soundeffekt unterlegt, und ein paar Musikstückchen werden genauso mitgeliefert wie Applaus, Meeresrauschen oder Weltraumatmosphäre. Eine ganze Batterie vorgegebener 'Stempel', mit denen



▲ Das Werk soll...



▲ ... den Meister loben

sehr niedliche Gestalten auf den Bildschirm gezaubert werden können, feuert die Phantasie an. Der Weg bis zum selbstgestalteten Minibildchen mittels Editor ist dann nicht mehr weit.

Gerade kleinere Kinder sind auf dieses Programm voll abgefahren, weil es keinerlei Kenntnisse in puncto Computer voraussetzt. Lediglich die Bedienung der Maus muß erklärt werden. Alles andere wird schon nach kurzem Herumprobieren von alleine klar, die vielen Möglichkeiten fordern das Experimentieren geradezu heraus. Und damit der jüngste Nachwuchs dann auf Vaters oder Bruders Festplatte auch aus Versehen keinen Unsinn anrichten kann, wird mit einem Klick der direkte Zugang zu den Files gesperrt. Eine sehr sinnvolle Einrichtung, wie aus eigener leidvoller Erfahrung berichtet werden kann ... ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG

Positiv: keine lange Einarbeitungszeit
Negativ: kann abstürzen, wenn Soundblaster-Karte auf Int 7 steht
Lerneffekt: 9
Gesamtnote: 9

»GUT«

FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
Versandzentrale und Ladengeschäft: Stuttgarter Str.99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

0711/8568534 – 850325

Telefax: 0711/8179995

Bestellservice:

Hessen:	Hessen:	N-Sachsen:	Württemberg:	NRW:	Baden:	Bayern:
Frankfurt	Kassel	Hannover	Aalen	Düsseldorf	Freiburg	Fürth
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr
069/613282	0561/711389	0511/321796	07361/680663	0211/131979	0761/382590	0911/745419

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM • Eilzuschlag 7,00 DM • Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00 DM
Ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei • Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Inh.: Oliver Heck

Wir suchen in folgenden Städten Franchise-Partner sowie Filialleiter:
Bremen, Dortmund, Dresden, Frankfurt a. M., Hamburg, Koblenz, Leipzig, Ludwigshafen, Magdeburg, Osnabrück, Saarbrücken, Ulm, Würzburg

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	–	92,95
A-Train	a.A.	–	99,95
A-Train Construction Set	–	–	65,95
ATAC	92,95	–	99,95
Aces of Europe	–	–	a.A.
Aces of the Pacific	a.A.	–	89,95
Aces Data	–	–	73,95
Alone in the Dark	–	–	99,95
Amazon	–	–	96,95
Ambermoon	–	–	a.A.
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
B17 Flying Fortress	89,95	–	104,95
B.A.T. 2	86,95	–	92,95
Batman II	a.A.	–	–
B.C. Kid	73,95	a.A.	a.A.
Betrayal at Krondor dt.	a.A.	a.A.	107,95
Bill's Tomato Game	69,95	a.A.	–
Bundesliga Man. Prof.	69,95	69,95	69,95
Caesar	73,95	a.A.	79,95
Campaign	79,95	–	92,95
Car & Driver	–	–	86,95
Castle II	–	–	92,95
Comanche	–	–	99,95
Combat Air-Patrol	a.A.	–	a.A.
Civilization dt.	87,95	–	104,95
Creatures II	a.A.	–	a.A.
Curse of Enchantia	73,95	–	92,95
Cyber Zerk	a.A.	–	–
Cytron	69,95	a.A.	–
Dark Half	–	–	82,95
Dark Seed	a.A.	–	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Darkmere	86,95	–	99,95
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Daughter of Serpents	–	–	89,95
Desert Strike	a.A.	–	a.A.
Die Siedler	a.A.	a.A.	a.A.
Dog Fight	–	–	a.A.
Dog of War (Siege Data)	–	–	29,95
Digital Dungeons	119,95	–	–
DSA II	a.A.	–	a.A.
Dune 2	a.A.	–	92,95
Dylan Dog	–	–	a.A.
Eternam	–	–	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	–	–
Eye of the Beholder 2 dt.	92,95	–	89,95
F-15 Strike Eagle 3	–	–	114,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	–	–	104,95
Falcon Mission II	–	–	65,95
Falcon 3.0 Mission 1	–	–	65,95
Flies – Attack on Earth	a.A.	a.A.	a.A.
Field of Glory	a.A.	–	a.A.
Formula 1 Grand Prix	79,95	79,95	99,95
Gemfire	–	–	92,95
Gobliins 2	79,95	–	99,95
Gunship 2000	92,95	–	87,95
Gunship 2000 Mission	–	–	65,95
Hardball III	a.A.	–	87,95
Harrier Jump Jet	–	–	99,95
History Line 1914-1918	86,95	–	99,95
Humans dt.	69,95	69,95	92,95
Humans Data	a.A.	–	a.A.
Inca	–	–	107,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Indiana Jones 4 dt.	92,95	–	99,95
Island of Dr. Brain	–	–	89,95
Jonathan	a.A.	–	–
King's Quest 6 dt.	–	–	92,95
Konstruction Kit 2.0	114,95	–	114,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95
Leeds United Champion	65,95	65,95	–
Legend of Kyrandia	89,95	–	99,95
Legends of Valour dt.	a.A.	–	92,95
Legions of Krella	–	–	a.A.
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	–	96,95
Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Lemmings Stand. Version	62,95	62,95	74,95
Line in the Sand	–	–	73,95
Links 386 Banff	–	–	49,95
Links Pro	–	–	107,95
Lotus 3	65,95	65,95	–
Lyconix	65,95	a.A.	a.A.
Mad TV Data	26,95	–	26,95
Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Might and Magic 4	–	–	79,95
Millemiglia	–	–	a.A.
Nicky Boom	a.A.	a.A.	–
Patriot	–	–	a.A.
Patrizier	78,95	–	89,95
Perfect General DD	49,95	–	49,95
Pinball Dreams	65,95	–	65,95
Pinball Fantasy	65,95	–	–
Prophecy of the Shadow	–	–	72,95
Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	–
Populous 2 Plus	89,95	89,95	–
Populous II	87,95	67,95	86,95
Quest for Glory III	–	–	99,95
Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Rex Nebula	–	–	99,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	–	86,95
Rome AD	79,95	–	89,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	a.A.
Shadow of the Comet	–	–	a.A.
Shadow President	–	–	99,95
Shadow Worlds	79,95	–	–
Sherlock Holmes	–	–	99,95
Siege	a.A.	–	73,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	89,95
Spellcraft	–	–	92,95
Spelljammer	–	–	104,95
Star Control II	–	–	86,95
Star Legion	–	–	79,95
Street Fighter 2	65,95	65,95	79,95
Strike Commander	–	–	104,95
Stunt Island	–	–	92,95
Summer Challenge	–	–	73,95
Sunlife	a.A.	a.A.	a.A.
Task Force	–	–	107,95
Tentacle	a.A.	–	–
The Incredible Machine dt.	–	–	107,95
The Terminator 2029	–	–	99,95
The Legacy	–	–	107,95
Tomato	a.A.	–	a.A.
Train It	a.A.	–	–
Treasures II	–	–	114,95
Troddlers	65,95	–	a.A.
Turrican III	a.A.	–	–

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Twilight 2000	a.A.	a.A.	–
Ultima 7 dt.	–	–	107,95
Ultima 7 II	–	–	a.A.
Ultima Underworld II	–	–	99,95
Ultraboards	–	–	a.A.
Universal Monsters	–	–	a.A.
Valhalla	–	–	79,95
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Wax Works	79,95	–	79,95
Wayne Gretzky 3	–	–	92,95
Ween	79,95	–	89,95
Wing Commander I	92,95	–	–
Wing Commander II dt.	–	–	99,95
Wizardry 7	a.A.	–	92,95
X-Wing	–	–	89,95

Hardware & Zubehör

Joysticks		
Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent blau	DM	39,95
Joysticks PC		
Thrustmaster	DM	199,00
Weapon Control	DM	199,00
Zubehör		
elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus/Joystick-Umschalter	DM	39,95
Amiga Action Replay 3f. A5000	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Druckerständer	DM	34,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	169,00
Amiga 500 kompl. mit Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. mit Maus incl. 1 MB	DM	829,00
Amiga 500 Plus	DM	849,00
Amiga Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
Speichererweiterung für A500 auf 1 MB		
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 12Monate	DM	79,00
Speichererweiterung		
für A500 Grundversion erweiterbar auf:		
512 KB	DM	99,00
1,8 MB	DM	249,00
für A500 1MB Chip RAM, wenn Big Agnus vorhanden:		
512 KB	DM	129,00
2,3 MB	DM	299,00
für A2000/A3000/A4000		
2 MB bestückt	DM	298,00
4 MB bestückt	DM	489,00
6 MB bestückt	DM	679,00
8 MB bestückt	DM	859,00
Laufwerke zu Superpreisen!		
3,5" Floppy Drive extern, slim, abschaltbar, für A500	DM	144,00
3,5" Floppy Drive intern für A500	DM	144,00
Kombikontroller für A500		
(SCSI & RAM)	DM	349,00
Kombikontroller für A2000/A3000/A4000 (SCSI & RAM)	DM	324,00
Festplatten (SCSI)		
Fujitsu 105 MB 20ms	DM	739,00
Fujitsu 182 MB 25ms	DM	1199,00
Quantum ELS 42 MB 19ms	DM	434,00
Quantum ELS 85 MB 17ms	DM	564,00
Quantum ELS 127 MB 17ms	DM	789,00
Quantum LPS 120 MB 16ms	DM	848,00
Quantum LPS 240 MB	DM	1359,00
Kombikontroller für A500		
(AT Bus & RAM)	DM	275,00
Kombikontroller für A2000/A3000/A4000		
(AT Bus & RAM)	DM	214,00
Festplatten (AT)		
Quantum ELS 42MB 19ms	DM	399,00
Quantum ELS 85MB 17ms	DM	519,00
Quantum ELS 170MB 17ms	DM	729,00
Mehrpreis je 2MB RAM	DM	196,00
SOUNDBLASTER	**DM**	**199,00**

Unsere Ladengeschäfte finden Sie in:

7000 Stuttgart-Feuerbach
Stuttgarter Str.99
(Biberturm)
Tel.: 0711/8568534

7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

7800 Freiburg
Schreiberstr. 18
Tel.: 0761/382590

3000 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

NEU!NEU!NEU!
7500 Karlsruhe
Erbprinzenstr. 35
am 13.3.93

NEU!NEU!NEU!
2900 Oldenburg
am 1.3.93

NEU!NEU!NEU!
4000 Düsseldorf
Wallstr. 21
(Altstadt)
Tel.: 0211/131979

NEU!NEU!NEU!
8510 Fürth
Ludwigstr. 36
Tel.: 0911/745419

NEU!NEU!NEU!
3500 Kassel
Werner Hilpert Str. 22
Tel.: 0561/711389

NEU!NEU!NEU!
O-6500 Gera
Laasener Str. 29

Täglich frische Neuheiten

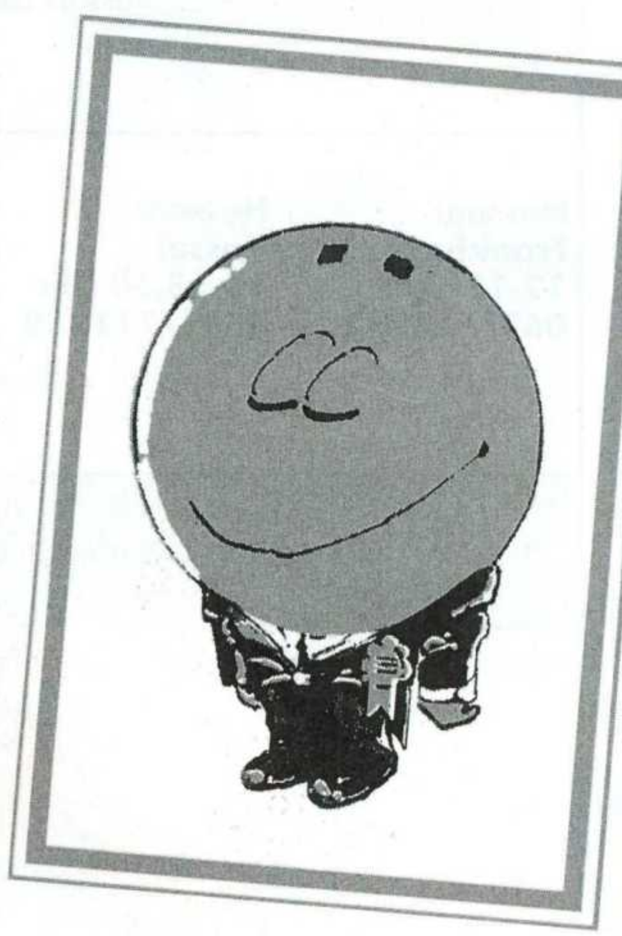
SUPERAUSWAHL • TEUFLISCHE PREISE • AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten, unverbindlichen Beratung

LES 4 D'OR

fnac GÉNÉRATION 4

Das Fest

Phantastisch lief am 3. Februar die diesjährige Vergabe der begehrten 4 D'OR Trophäen ab. Veranstalter waren die französischen Kaufhauskette FNAC und die Softwarezeitschrift Génération 4, die größte im frankophonen Raum. Ort des Geschehens: das riesige Theater der Videopolis mitten im Euro Disneyland bei Paris.



Bombenstimmung herrschte in dem großen Rundbau, wo Journalisten und Hersteller aus aller Herren Länder mit einem Glas Champagner auf das Spektakel eingestimmt wurden. Dann wurde es ernst - und spannend. Welche Exemplare würden zu den herausragendsten der 92er Software-Ernte gekürt werden?

Während der französisch/englischen Moderation wurden auf zwei großen Leinwänden die jeweils vier Kandidaten ihrer Kategorie kurz vorgestellt. Dann baute sich langsam eine Balkengrafik mit deren prozentualen Anteilen auf. Und dann frenetischer Beifall und Jubel, denn natürlich hatte es sich keine Firma, die was auf sich hält, nehmen lassen, zumindest einen Beobachter zu schicken.

Die Resultate waren im Großen und Ganzen nicht überraschend, es gab im Gegensatz zu manch anderen ähnlichen Veranstaltungen eigentlich keinen Sieger, bei dem man nur verwundert den Kopf geschüttelt hätte. Leider können wir Euch diesmal keine Live-Photos von der Show liefern, die Filme wurden von den Röntgenaugen am Flughafen wohl etwas zu genau unter die Lupe genommen. Liefern können wir Euch aber brandheiß die Sieger. Es fing während der gesamten Oh- und Ah-Phase nicht so ganz bierernst zu, schon garnicht, wenn so mancher englische Hersteller auf der Bühne erschien, seinen Preis in Empfang nahm und sich dann an ein paar französischen Brocken als Dankeschön versuchte. Absolut alle hatten ihren Spaß, man nahm sich selber auf den Arm, und der Abend endete mit Verbrüderung, Champagner und einer zu kurzen Nacht. Na, dann man bis zum nächsten Mal, et je vous embrasse. ■

Antje Hink

And the Winners are:

HOMECOMPUTER		KONSOLEN	
Bestes Actiongame:.	Flashback *(Delphine)*	Bestes Plattformspiel:	Sonic 2 *(Sega)*
Beste Sportsimulation:	Grand Prix *(MicroProse)*	Bestes Shoot 'em-up:	Centreforce 4 *(Technosoft)*
Bestes Adventure:	Alone in the Dark *(Infogrames)*	Bestes Beat 'em-up:	Streetfighter 2 *(Bandai)*
Bestes Rollenspiel:	Ultima Underworld *(Origin)*	Bestes Sportspiel:	Team USA *(Electronic Arts)*
Beste Simulation:	Comanche *(Nova Logic)*	Beste Simulation:	Pilot Wings *(Nintendo)*
Bestes Strategiespiel:	Dune *(Virgin)*	Bestes Adventure:	Zelda 3 *(Nintendo)*
Bestes Softwarehaus:	Origin	Bestes Softwarehaus:	Capcom

Sonderpreise für CD-Software

Bestes CD-ROM-Game:	7th Guest *(Virgin)*
Bestes CD-I-Game:	INCA *(Coktel Vision)*
Bestes Game, was demnächst erscheinen wird:	Mr Nuts *(Ocean)*

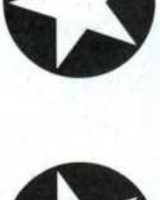


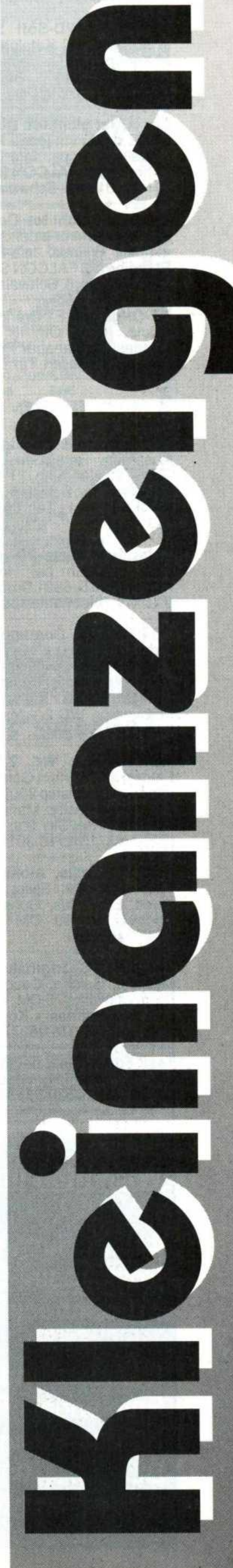








Biete Software

AMIGA

Latest Demos + Diskmags, ... Great Prices, also Abos, schnell. Only legal Stuff. Viel Auswahl, ... Liste gg. 1 DM RP: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Amiga: Verk. Manchester United E. 35 DM, Plan 9 from outer Space d. Version mit Film 50 DM, 3D Construction Kit 70 DM und Super Monace GP 35 DM! Tel: 09409/972, Matthias! Orig.

AMIGA-Software zu vergeben: Th. Clann, Postfach 263, CH-8854 Siebnen. Tel: 077/931809, Fax: 055/645074 (SCHWEIZ)

Die besten 600 Amiga PD Spiele, Anwender u. Demos auf einen Blick. Jede Disk nur 2,- !! Riesenliste u. Info geg. 3 DM in bar. Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

Verk. (engl.): M1 Tank Platoon (40), Flight of the Intruder (40), Their Finest Hour (40), Harpoon (35), Battle Hawks 1942 (30), Populous (30), Sim City (30) obo; Markus 09727/1560

Verkaufe neueste Amiga PC-Soft! Liste bei M. Dietscheidt, Niederbergheimerstr. 110, 4770 Soest.

Verkaufe Shadowlands (40 DM), Outrun Europe (25 DM) u. Double-Double Bill für 25 DM. Tausche auch gegen Indy Adv., dt. V. (Alles von Amiga) S. Tobien, Wilhelm-Hauff-Str. 6, O-4000 Halle a.d.S.

Verkaufe die neuesten Demos und die neueste PD für den Amiga. Stephan Blau, Rheintalbahnstr. 25, 6800 Mannheim 24. Tel: 0621/813952. Nur legal !!!

Verk. Orig. f. Amiga: Gobliins 2, Monkey Island 2, Wing Commander, Indy 4, Legend of Kyrandia. (letzteres ohne Verpackung) Je 50 DM. Tel: 05021/4862 o. 05021/5595.

Verk. Amiga-Originale: Larry 5 40 DM, Sim Ant. 45 DM, Push over 40 DM, Larry III 40 DM, Gobliiins 40 DM, Premiere 40 DM, Pacific Island 40 DM, The Games '92 40 DM, Vikings 40 DM, Global Effect 50 DM, Gunship 40 DM. Thomas Bergen, Schillerstr. 39, O-5082 Erfurt.

Amiga und PC-Originale: Indiana Jones 4, Wing Commander 2, Monkey Island 1 + 2, Civilization, History Line, Ultima 4-7, Wizardry 7, Dune, Beholder 1+2, Loom. Tel: 05382/4858.

Spielefreaks: Verkaufe Disk mit Tips zu 400! Spielen für 10 DM inkl. Porto (Schein). O.Ullmann, Ostseestr. 43, O-1055 Berlin.

AUFLÖSUNG meiner Spiele + Demo-Sammlung! 10 Disks zum Teil brandaktuell nur 29,90 DM. 20 Disks nur 45,- DM, jeweils plus Porto. M. Kohn, Siepmannstr.1, 4600 Dortmund 70. ** AMIGA **

Originale: Curse of Enchantia 50 DM, Ween, Abandoned Place 40 DM, Legend 30 DM, Bards Tale 3, Stadt der Löwen, Kalahaan, Lemmings 2 + 2 je 20 DMN + Porto. Tel: 09953/639.

Indy 4 70 DM, Kyrandia 50 DM, Monkey 2 60 DM, Space MAX 50 DM, Beholder 2 60 DM, Pinball Dreams 40 DM, Welltris, Beast 2, Leander, Awesome je 20 DM, Lemmings 30 DM. Tel: 06029/8112.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Sanity-Sanity!

PD-Progr. sehr günstig! Kostenlose Liste anfordern. Günter Geisler, Postfach 64, 4714 Selm 2.

Die besten 600 Amiga PD Spiele, Anwender u. Demos auf einen Blick. Jede Disk nur 2,- !! Riesenliste u. Info geg. 3 DM in bar. Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

AMIGA-Software zu vergeben: Th. Clan, Postfach 263, CH-8854 Siebnen. Tel: 077/931809, Fax: 055/645074 (SCHWEIZ)

Amiga: Verk. Manchester United E. 35 DM, Plan 9 from outer Space d. Version mit Film 50 DM, 3D Construction Kit 70 DM und Super Monace GP 35 DM! Tel: 09409/972, Matthias! Orig.

Latest Demos + Diskmags, ... Great Prices, also Abos, schnell. Only legal Stuff. Viel Auswahl, ... Liste gg. 1 DM RP: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

PD-Demos, Diskmags, Sounddisk, only new Stuff!! 100% legal Stuff!! Keine Raubkopien. Liste für 2,- DM Rückporto. Schreibt an: R.Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2.

PC-Orig.: Star Trek 25th, Cohort, Winter Games, Waterloo, Football Manager 2, Civilization, Silent Service 2, Harley-Davidson, Das Haus, je DM 40,-, Tel: 0521/411764.

AMIGA Org.: Indianapolis 500, Tie Break, Starbyte Super Soccer je 35,-, Zool, Steigenberger Hotelmanager, 40,-, TV Sports Boxing 30,-, alle mit Anleitung. Tausche auch!!! 04152/75188.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1.50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt. Sanity'93 ...!

Biete Amigaoriginale je 15,-: Oil-Imperium, Apprentice, Ghostbattle, Twinworld, Ghost'n Goblins, Fire & Brimstone, Superwonderboy, Sir Fred, Rüdiger Simon, Im Rott 6, 4100 Duisburg 18

Biete Amigaoriginale je 30,-: The Legend of Kyrandia, Viking Child, Pane, Carvup, Enchanted Land, Cool Croc Twins, Winzer, Spirit of Adv., Simcity + Populus-Pack, Prehistorik, Rüdiger Simon, Im Rott 6, 4100 Duisburg 18

ST

Biete Original Atari ST Software mit dt. Anleitung sehr günstig (Preise in Klammern) Sundog (10), Imperium (20), GFA Basic 2.0 (Prg.sprache, 10), Daily Mail (Brieferstellungsprg, 50), MegaMax Modula II (230). Werktags ab 18.00 Uhr unter Tal: 0621/303977.

Der ST ist nicht tot. Der FALCON ST-CLUB bekommt jeden Monat mind. 10 aktuelle Games. Info-Disk ist gratis. Schreibe an: FALCON ST, PO Box 737, CH-3076 Worb, Schweiz.

ATARI ST PD-Soft SPOTTBILLIG. (1,90 DM/Disk) Katalogdisk kostenlos: M.Konopka, G.-Heinemannstr. 11, 2948 Schortens 1. Außerdem: ab 50 Disks nur 1,70 DM/Disk. ST ATARI

Der ST ist nicht tot. Der FALCON ST-CLUB bekommt jeden Monat mind. 10 aktuelle Games. Info-Disk ist gratis. Schreibe an: FALCON ST, PO Box 737, CH-3076 Worb, Schweiz.

Der ST ist nicht tot. Der FALCON ST-CLUB bekommt jeden Monat mind. 10 aktuelle Games. Info-Disk ist gratis. Schreibe an: FALCON ST, PO Box 737, CH-3076 Worb, Schweiz.

ST-Originale: F1 Grand Prix, Rainbow Island, Kick Off II, uvm. Suche: Bundesliga Manager Prof., Fire & Ice, usw. Auch Tausch. Tel: 08233/30808.

PC

*** Shareware & PD-Highlights - PC *** Aus den Bereichen: Büro/Verwalt., Grafik, Anwendung, TT-Fonts usw. Info kostenlos bei: S.Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne 4, Tel: 05732/74401 (24 Stunden)

Achtung!!! Biete PD- u. Shareware. Liste anfordern bei: Hohmann Heiko, An der Hohl 5, 6981 Dorfprozelten. Bitte 3,- DM in Briefmarken beilegen.

PC: Task F., Comanche, Falcon 3, Indy 4, U 7, Wizz. 7, Simant, Darkseed, Siege, MM3, D. Master, PQ 3, LL1-VGA, Monkey 2, Civilisation, F 15-3, Harpoon + BS, Planets E., Wizz 6, Terminator, WC 2 + Miss 1 + Speech, Jörg 0521/881234.

Verk.: Siege, WC 2, Robocop 3, Falcon 3.0, Perfect General, Ulatima 7, Imperium, Gunship 2000 - Mission Disk, Aces of the Pacific, Mario A. Racing Ch., Knights of the Sky u.a. (Kein Tausch!) 04551/83710 ab 16.30 Uhr.

KQ6, Kyrandia, Alone in the Dark, 1869, Patrizier, Elvira I, Falcon 3.0, Swotl, Elite Plus, Gunship 2000, Bat, Cadaver je 60 DM oder Tausch. 07931/45235

Verkaufe PC-Originale, komplett dt.: Mystical, Geisha, Cougar Force je 40 DM, Waxworks 75 DM, KQ 6, Lost F. o. Sherlock Holmes + Komplettlösungen je 85 DM. Tel: 0781/58777.

Task Force 1942, deutsche Anleitung, DM 65,-, Campaign, deutsche Version DM 55,-. Tel: 05202/81865.

Verkaufe PC-Originale: MM2 30 DM, WC 2 50 DM, Ultima 6 45 DM, Underworld 55 DM, Ultima 7 60 DM, Hard Nova 20 DM, Imperium 20 DM, AdLib-Karte 50 DM. Tel: 02623/4455.

Verkaufe PC-Originale, komplett dt.: Mystical, Geisha, Cougar Force je 40 DM, Waxworks 75 DM, KQ 6, Lost F. o. Sherlock Holmes + Komplettlösungen je 85 DM. Tel: 0781/58777.

PC-Originale Stck. 40,- DM + NN., Z.B. Space Ace, Monkey Island 1, Gunboat, Vette, Fighter Bomb. Biete auch Gunship 2000 oder Wonderland je 50,- DM. 02822/52415 ab 19.00.

Verkaufe: Push-Over für 50.— und Alone in the Dark für 70.— Tel: 02391/10838.

Verkaufe PC Originalprogramme, 1869, Der Patrizier, Kaiser, MAD-TV. Tel: 07825/7322.

Verkaufe NCAA Basketball, Road to the final Four und Great Courts 2 für je 45 DM (beide 5 1/4). Evtl Tausch gg. Hardball 3 und Pinball Dreams. Tel: 08065/523 (Flo)

Verkaufe PC-Games. Habe z.B. Eternam, Alone in the Dark, Inca und viele mehr. Alle Spiele 45 DM. Alles Originale. Tel: 04489/6225 ab 19.00 Uhr. Habe z.B. Rex Nebular, Monkey II. Alle Spiele 45 DM. Bis bald.

Verkaufe PC-Originale, 3,5": Rex Nebular, Legend of Kyrandia, Darkseed, Eternam je 50,- DM, Robin Hood (Sierra), Laura Bow 1, Rise of the Dragon, Iceman je 40,- DM. Peter Schön, Tel: 06133/2202.

Verkaufe Buck Rogers 2 45.-, Dune 40.-, F 117-A 42.-, Covert Action 50.-, Scenario 30.-, Tunnels u. Trolls 29.-, Sorcerer get the Girls 35.- Tel: 04361/1365

Verk. Originale: 1869, Patrizier, Battle Isle, Historyline, Indy 4, Monkey 1, div. Sierra-Adv. Liste bei: H.Dickmann, Kemnader Str. 72, 4630 Bochum 1. Preise ca. DM 40,- + Versandkosten! Kein Tausch! Nur PC!

Verk. Originale für PC. Wizardry 7, Leg. of Kyrandia, Perfect General, Conq. of the Longbow, Laura Bow 2, The two Towers, Might and Magic 3, Railroad Tycoon, Comanche uvm. für je 45% d. Neupreises *06327/5272, Thomas verl.

Komplette PC Originale: Ultima 6, Term. 2, Elite plus, Bad Blood, Monkey (dt.), Eye o. t. Beholder, (je 40 DM), Ralf-Glau-Edition, TV-Football, Prince of Persia, (20 DM) 06451/22135 Tausch mögl.

MS-DOS Verkaufe Spiele: Guy Spy VB 60,- DM, Maya VB 15,- DM, Mayday Squard VB 10,- DM (CGA), alle zusammen für 80,- DM. Christian S., Tel: 08642/6798

KQ6, Kyrandia, Alone in the Dark, 1869, Patrizier, Elvira I, Falcon 3.0, Swotl, Elite Plus, Gunship 2000, Bat, Cadaver je 60 DM oder Tausch. 07931/45235

Verk.: Siege, WC 2, Robocop 3, Falcon 3.0, Perfect General, Ulatima 7, Imperium, Gunship 2000 - Mission Disk, Aces of the Pacific, Mario A. Racing Ch., Knights of the Sky u.a. (Kein Tausch!) 04551/83710 ab 16.30 Uhr.

PC: Task F., Comanche, Falcon 3, Indy 4, U 7, Wizz. 7, Simant, Darkseed, Siege, MM3, D. Master, PQ 3, LL1-VGA, Monkey 2, Civilization, F 15-3, Harpoon + BS, Planets ., Wizz 6, Terminator, WC 2 + Miss 1 + Speech, Jörg 0521/881234.

Verkaufe PD/SW aus den Bereichen Demos, Sound, Spiele. Z.B. Spears of Desteny (Wolfenstein-Nachfolger) Tel: 038392/32271.

PC-Originale: History-Line für DM 50,-; Civilization für DM 50,-; T.Kitzing, Berg.-Gladb.-Str. 145, 5000 Köln 80.

Verkaufe MS-DOS Originale: Indiana Jones 4, Comanche, je 50 DM, 05462/1820.

Verk./tausche PC-Org.: HI 14-18, Rampart, WC 2, Alone i.t.D., DSA, Powermonger, MagaLoMania, Siege, Indy 4 u.a. Tel: 02266/7894 Arne + 02207/3193 Torsten. Nach 19 h.

PC-Originale: BT 3, Ultima 6 (engl.) je 25,- DM, EOB 1, Bane o.C. Forges (engl.) je 40,- DM. MM 3 (deutsch) 40,- DM, Tel: 0231/853093 (ab 19 Uhr).

Achtung!!! Biete PD- u. Shareware. Liste anfordern bei: Hohmann Heiko, An der Hohl 5, 6981 Dorfprozelten. Bitte 3,- DM in Briefmarken beilegen.

*** Shareware * PD-Highlights - PC *** Aus den Bereichen: Büro/Verwalt., Grafik, Anwendung, TT-Fonts usw. Info kostenlos bei: S.Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne 4, Tel: 05732/74401 (24 Stunden)

Verk. Laura Bow 2, Hexuma, Monkey 1 + 2, PQ 3, Blockout, SWAP, Booly, Codename Iceman, MM3, Blues Brothers, Ishido, Wonderland, Indy 3 + 4, MAD TV, Cool Croc Twins, KQ 5, Kyrandia, Larry 3 + 5, Lemmings, Skat, Tel: 02821/47825.

Verk. Orig. PC: Monkey 1, Eye 1 je 50 DM, Patrizier 60 DM, Bundesliga-M. 30 DM, Invest, Transworld, Rings of M. je 25 DM. Tel: 02922/2934.

Verk. org. PC-Spiele, Battle Comand, Muds, Mad TV, Larry III, Inspetor, Loom, Battle Isle u. Data Might and Magic III, Faerghail, Silent Service II, Ports of Call, Cadaver, Midwinter je 40 DM zu verk. Rostock 694957.

C-64

Ultima I-VI DM 150,-; Hotel Steigenberger DM 45,-; Winzer DM 40,-; T.Kitzing, Berg.-Gladb.-Str. 145, 5000 Köln 80.

KONSOLE

Verk. Shinobi, Wonderboy 3, Super Monaco GP, Joe M. Football für Game Gear und Turtles 2 für Game Boy. Tel: 0211/6799298

Verk. MD-Spiele zwischen 40 - 60 DM. Auch Importversionen. Verk. auch Super Nintendo / US mit Street Fighter II. Tel: 08020/1737 (Beni)

Verk. Mega Drive + 2 Control-Pads mit 6 Spielen. Z.B. Attack Sub, W-Cup Italia, Neuwertig, NP: 1000 DM, für 500 DM! Hans Franzl, Tel: 08821/71779

Verk. MD-Spiele: Strider, Shinobi, Streets of Rage, Gynoug, 100% ok. Tel: 05527/2651.

Verk. NES-Mod. Double Dragon 3 60.-, SMB 20.-. Suche NES-Mod. F15, Lemmings. Jörg Richter, Siedlerweg 47, 9272 Gersdorf.

ANDERE

Demos, Diskmags, Sounddisks!! Immer die neuesten vorhanden!! Liste für 2,- DM Rückporto. Schreibt an: R.Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2. Amiga Only!

Verkaufe Monkey Island I für 25 DM und Out Run Europe 20 DM. Tel: 05841/3627.

Suche Software

AMIGA

Suche Amiga Games aller Art!!! Schreibt an Jan Rekaia, Marienthaler Str. 167, 2000 Hamburg 26.

Suche Visionary von Aegis für den Amiga. Dieses Programm wurde im Amiga Plus 3/92 getestet. Wer kann mir helfen, wo ich das Programm bekomme. Tel: 07231/359741.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 05/93 erscheint
am 08. April 1993

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 06/93 ist der
29. März 1993

TERMINE

LIFETIMES PRÄSENTIERT: **ON THE ROAD**

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa. Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. – Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Herkules-Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 kB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel; unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6.00 Versandkosten.

··· kostenloser Katalog auf Anfrage ··· Händleranfragen erwünscht ···

TELEFON: 0 23 61 / 3 62 67 TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44 BTX: 02361373214 MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

Suche für Amiga die Spiele Pinball-Magic und Curse of RA. An E.Bauer, 8000 München 19, Schluderstr. 16.

Suche neue u. alte Amiga-Spiele. Listen und Angebote bitte an E. Halbritter, Huttenried 56 1/2, 8921 Ingenried.

Kaufe Amiga-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche: "BEASTBUSTERS" für Amiga. Angebote an: Sven Koehler, Mozartstr. 3, 7523 Graben-Neud. 1

Kaufe Amiga Orig. mit Anl. u. Verp. Listen u. Angebote an Ralf Bütz, Herzogstr. 5, 4060 Viersen 1.

PC

Kaufe PC-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

KONSOLE

Game-Boy-Spielmodule zu kaufen gesucht (auch US- und Japanware). Gerne größere Posten oder ganze Sammlungen. Angebote bitte an: Tel: 02309/75995.

Suche Konsole + Spiele für folgende Systeme: Sega Mega Drive, Sega Master, Nintendo + Super Nintendo + PC Engine! 0431/641670. Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1.

Suche und kaufe NES, Supernes und Megadrive-Spielmodule. Auch mit Zubehör oder Konsole. Abzugeben im Tausch Superfamicon, 2 Joyp. Brücke und 3 Spiele. Tel: ab 14.00 Uhr 0641/84874, Karl-Heinz.

Suche preiswerte Spiele für NES, wie Star Wash, Star Treck uva. Bitte Liste mit Preisangabe. Uwe Boordmann, Post Rostock 22, Hauptstr. 17, O-2520 Elmenhorst.

Kaufe Game-Boy-Module. (Auch größere Menge und Importware) Angebote bitte an: Tel: 02309/75995.

Kaufe preiswerte Spiele für NES. Listen und Angebote bitte an: Inge Brandt, O-6822 Rudolstadt, Saalfelder Str. 16, Tel: 03672/32423.

Suche für Mega Drive: Lemmings, Streets of Rage. Biete: World of Illusion und Quakshot. Suche für Game Boy Parodius, biete Castlevania. Biete für Game Gear Donald Duck. Felix Triepel, Barnstedt 5 a, 2817 Dörverden.

Easy Soft

Karsten Reitz & Silvio Engelhardt

Bezeichnung	Amiga	PC	
A.T.A.C.	–	83,95	dt. H.
Aquatic Games	58,95	–	dt.
Alone in the Dark	–	94,95	dt.
Amazone	–	79,95	dt.
B.C.Kid	60,95	–	dt.
Curse of Enchantia	–	65,95	engl.
Comanche	–	89,95	dt.
Dune II*	–	94,95	dt.
Das Schw. Auge (Schickkl.)	94,95	–	dt. 1MB
Fire Force	72,95	–	dt.
Formula One Grand Prix	–	89,95	dt.
History Line 1914-1918	84,95	84,95	dt.
Humans	75,95	75,95	engl.
Indy 4	82,95	84,95	dt.
Inca	–	94,95	dt.
KGB	–	77,95	dt.
Kings Quest VI	–	79,95	dt.
Lords of Time	94,95	–	dt.
Motörhead	39,95	–	engl.
Mantis	–	104,95	engl.
No Second Prize	64,95	–	engl.
Nicky Boom	64,95	–	dt.
Pinball Fantasies	67,95	–	dt.
Patrizier	72,95	–	dt.
Premiere	68,95	–	dt.
Quest for Glory III	–	79,95	dt.
Risky Woods	–	73,95	dt.
Road Rash	62,95	–	dt.
Space Hulk*	–	89,95	dt.
Task Force 1942	–	89,95	dt.
The Legend of Kyrandia	69,95	–	dt.
Ultima 7	–	92,95	dt.
X-Wing*	–	94,95	dt.
Zool	62,95	–	dt. H.

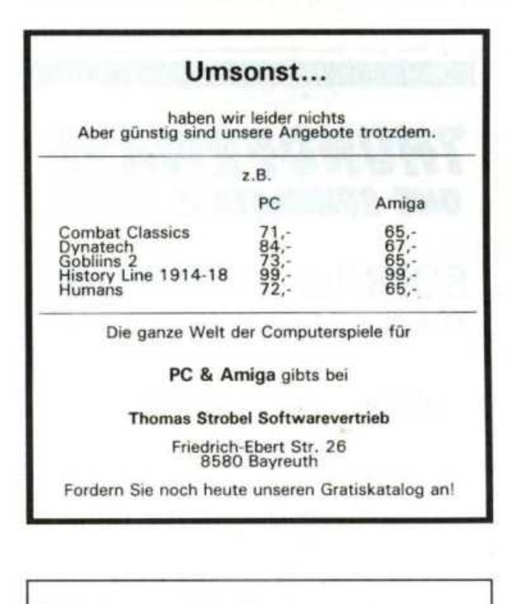
*bei Erstellung noch nicht lieferbar
Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten, es gelten unsere AGB!

☎ 03321/34494

Easy-Soft
K. Reitz & S. Engelhardt
Str. der DSF 1a
O-1550 Nauen

Aus Platzgründen werden die Rubriken Biete/ Suche Hardware, Verschiedenes, Markt, Tausch, Clubs, Kontakte, Geschäftsverbindungen erst wieder in Ausgabe 5/93 (Erscheinungstermin 08. 04. 93) abgedruckt!

Gewerbliche Kleinanzeigen



Nähere Informationen zu gewerblichen Kleinanzeigen erhalten Sie auf der Seite 122.

PD/SHAREWARE für MS-DOS

Super Preise
je 5,25" – 2,80 DM
je 3,50" – 3,20 DM

Katalogdiskette GRATIS!

EDV-Zubehör
Disketten, Farbbänder, Programm Vollversion usw.

Preisliste anfordern bei

WSC-Computersysteme
Wolfgang Sauer
Wernerstraße 2
W-4200 Oberhausen 1
Tel. 02 08 / 85 54 30
Fax. 02 08 / 85 58 13

KOPMANN Computer

Computerspiele		Amiga	PC
1869	DV	69,95	79,95
BAT 2	DA	74,95	84,95
Calif. Games II	DA	49,45	–
Der Patrizier	DV	69,95	79,95
elysium	DV	59,95	69,95
History Line	DV	74,95	84,95
Humans	DA	54,95	54,95
Indiana Jones 4	DV	74,95	84,95
Lotus III	DA	49,95	–
Pinball Fantas.	DA	54,95	–
Plan 9 f. O.Space	DV	69,95	79,95
StreetFighter 2	DA	54,95	54,95
Zool	DA	49,95	–

SONDERANGEBOTE: Solange Vorrat reicht!

Oil Imperium	DV	7,95	13,95
Turrican II	DA	7,95	13,95

KATALOG Amiga/PC je 3,50 DM
Ladenpreise können abweichen
DA = dt. Anleitung DV = dt. Version
Ab 150,– DM versandkostenfrei, Vorkasse DM 6,– (Euroscheck) Nachnahme DM 9,– + NN-Gebühr

Postfach 1616 • 3110 Uelzen
Telefon: 05 81/4 35 19 Telefax: 05 81/4 43 27





Titel		Amiga	PC
1869	DA	79,90	89,90
Arabian Nights *		59,90	
Battle Isle Bundle	DA	69,90	79,90
Buzz Aldrin into Space *	DA	94,90	
Chaos Engine	DA	59,90	
Combat Air Patrol *	DA	89,90	
Daughter of Serpents	DA		79,90
Dragons Lair 3	DA	69,90	69,90
F15 Strike Eagle 3	DA		92,90
Formula One Grand Prix	DA	79,90	94,90
Gunship 2000 *	DA	89,90	94,90
Gunship 2000 Scenario Disk	DA		59,90
History Line	DA	89,90	89,90
Human Race *		49,90	49,90
Joe & Mac	DA	59,90	69,90
Legend of Kyrandia	DV	76,90	76,90
Lemmings 2 *	DA	69,90	86,90
Mc Donalds Land *	DA	59,90	59,90
Patriot *	DA		94,90
Populous 2	DA		79,90
Reach for the Skies *	DA	69,90	79,90
Ultima Underworld 2 *	DA		79,90
Wizardy 7 *		89,90	
X-Wing *			89,90

Software Versand • Horst Jandt • Tannenweg 8
W-2150 Buxtehude • Tel.:04161/88685
Kataloganforderung gegen frankierten Rückumschlag.
DA=Deutsche Anleitung DV=Deutsche Version
*) Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Irrtümer vorbehalten. Bitte System und Diskettenformat
Versandbedingungen: Nachnahme plus 9,00 DM

The Best for SUPER NES:

Super Mario Kart (dt.) 91,95 DM
Parodius (dt.) 119,95 DM

Weitere Spiele auf Anfrage!

Tel.: 0 23 07/6 15 32 (24 h!)

Gewerbliche Kleinanzeigen

TOPSOFT GbR
IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner
und Videosysteme

AMIGA – C64/128 – ATARI ST
MS-DOS – SCHNEIDER CPC
SEGA MASTER SYSTEM II – NES –
SEGA MEGA DRIVE – ATARI LYNX
GAME GEAR – CDTV – GAMEBOY
SUPER NINTENDO – CD-ROM

SUPER PUBLIC DOMAIN
für AMIGA – MS-DOS – C64/128

Leerdisketten 3,5" & 5,25"
Lösungshilfen in deutsch

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Bitte Computertyp angeben!

Firma TOPSOFT GbR
POSTFACH 4
8133 FELDAFING
Telefon 0 81 57-34 28 – Fax 44 08



Brandheiß in Marzahn

Crazy-Games
Computerspiele
Verleih – Verkauf für
IBM, Amiga, C64, NES,
Sega Master, Sega
Megadrive, Game-Boy

Geschäftszeiten
Mo. – Fr. 13.00 – 19.30,
Sa. 10.00 – 19.30
Pöhlbergstraße 18
O-Berlin 1140

THUNDERWARE
ONE GENERATION AHEAD

SONDERANGEBOTE
FÜR ALLE GÄNGIGEN SYSTEME

Sofort kostenlose Infos anfordern!

Inh. Olaf Wolter
Am Buchenwald 12
5067 Kürten
Telefon 02268 / 3270
Telefax 02268 / 436

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Public Domain &
Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere
kostenlose Katalogdisk
schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93
Tel./Fax 0 40 / 7 54 43 52

Secondhand-Soft-World



"Ihr Amiga-Spezialist"

An- u. Verkauf von Hard- und Software
ca. 1200 gängige Titel auf Lager
Supersoftware zu Superpreisen
Preisliste gegen 1.- DM Rückporto
Wir freuen uns auf Ihren Anruf

W. Kraus & R. Geier GdbR
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 08458 / 2733
Btx : secondhand soft-world#

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und PC

ANKAUF/VERKAUF von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

HANNOVER
COMPUTERSPIELE VERMIETUNG

COMPURENT
Goethestraße 34
3000 Hannover 1 (Zentrum)
(0511)
18877



Amiga PD-Soft
nur DM 1,50

Freikopierbare Demoversionen, Animationen, PD-Games, Digi-Bilder, Fish, APC&TCP, Soundmodule je Disk nur DM 1,50 inklusive Disks zzgl. Versandkosten.
Databench DM 50,00 zzgl. Versandk.
1990-92'er DM 30,00 zzgl. Versandkosten
InfoDisk & InhaltsDisk DM 3,00
APC&TCP-Vertrieb, Dorfstraße 17,
8212-Übersee, 08642/6279
Versandkosten: Vorkasse DM 3,00
Nachnahme DM 10,00

SEGA
GAME GEAR
JETZT BESTELLEN:

Batman Returns	nur DM	87,84
Sonic 2	nur DM	87,84
Lemmings	nur DM	87,84
Donald Duck Quackshot	nur DM	77,84
Super Monaco G.P. 2	nur DM	77,84
Shinobi	nur DM	77,84
Super Kick Off	nur DM	87,84
Wonder Boy	nur DM	57,84
Psychic World	nur DM	57,84

Vesandkosten 8.- DM bei Nachnahme
Weitere Spiele und Zubehör finden Sie in unserem kostenlosen Katalog !



Kopmanshof 69, 3250 Hameln
☎ 0 51 51/4 32 66 Fax: 4 46 23

Inh. S. Müller & Partner

STOP!

PREISE: ✓
SERVICE: ✓
AUSWAHL: ✓

Fordern Sie noch heute unsere Softwareliste an

FANTASY
Softwareversand


04221/82225
2870 Delmenhorst Haarlemer Str. 1

Kostenlos !

Software, mehrere MB
täglich für Amiga, Atari, PC.
Videodat Decoder !
Keine Übertragungskosten!
Keine Gebühren !
Infos gegen DM 1,00.
APC&TCP-Vertrieb, Dorfstraße 17
D-8212 Übersee, 08642/6279
Info & InhaltsDisk für Amiga
für nur DM 3,00.

Gewerbliche Kleinanzeigen

SOFT - AKTUELL
Versand
von
COMPUTERSPIELEN
UND VIDEOSPIELMODULEN
PD SOFTWARE für PC

Wir schenken jedem Besteller: T-Shirt, Demos, Aufkleber, Anstecker o.ä.

Gratisliste mit Systemangabe !

SOFT - AKTUELL
Turmstr. 71
4220 Dinslaken 3
Tel.: 02064/96462

Sie suchen Software zum Superpreis?
Wir haben sie. PD-Software für den C64, C128 + CPM.
Gut, schnell, preiswert!
Gleich den Gesamtkatalog anfordern!
Bei CVS, PF 44
O-1240 Fürstenwalde

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,– in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

GOTCHA!

Das Freizeitspiel mit den Farbmarkierungspistolen!

Fordern auch Sie unseren Gratis-Versandkatalog an!

SPLATKING
Tel.: 0 41 01 / 51 25 82
Fax 0 41 01 / 51 29 88

P.S.: Unser Superangebot: GOTCHA Starterpack 299,– DM

So viele Spiele braucht der Mensch.

Wir haben immer die ganz neue Software, klar daß es nur Versionen mit deutschen Handbüchern und/oder Bildschirmtexten sind – **keine Grauimporte.**

Ausgeliefert wird bei uns ohne 'Wenn und Aber' innerhalb von **48 Stunden,** dieser Service ist garantiert.

Sämtliche Konsolen von Atari und Sega haben wir vorrätig, inkl. Zubehör und Paketen zum **Low – Cost – Price.**

Spiele liefern wir für **Atari ST** und **Macintosh** Computer, außerdem gibt es Tips und Tricks rund um Ataris **Lynx** in unserem Kundenmagazin.



micro Robert Computersysteme
Kernerstraße 5, 6924 Neckarbischofsheim
Tel. 0 72 63 / 6 45 52, Fax. 6 02 26

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR
... immer etwas preiswerter!
Schnell – Superauswahl – Topaktuell

C64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV SEGA NINTENDO LYNX C64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles **KUNDENMAGAZIN** kostenlos und unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61 / 82 51 10
oder 82 48 46

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 · 8540 Schwabach 7
Tel.: 09 11 / 64 02 41 · Fax 09 11 / 64 78 95

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlierung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb **24 Stunden!!!**

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!

C-64

43-Spiele-Pack für 10,–

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: + 7,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM** ...
Fodern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '93 an. Er umfaßt 1.150 Disknr. (>11.000 Programme!) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan!« Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 0 83 33 / 12 75 –



Wir führen Spiele und Zubehör für

- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

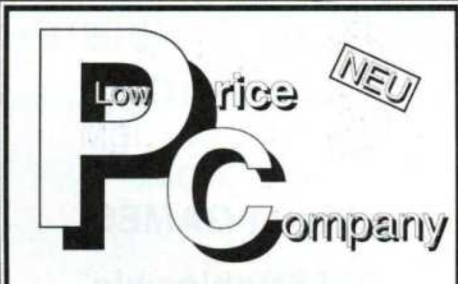
News Software GmbH
Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)
ab 6 DM
Gratisinfo von:
I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel.: 0 71 81/2 17 09

ATARI ST

Public Domain Soft
Riesenauswahl, Minipreise.
PD-Paket günstiger, als die Konkurrenz erlaubt!
KATALOG GRATIS.
Ollis PD-Versand
Goethestr. 6, 6702 Bad Dürkheim



"Ihre PC Profis"

An- u. Verkauf von neuer u. gebrauchter Original Hard- u. Software
Wir können (fast) alles besorgen
Brandaktuell zu vernünftigen Preisen
Wir freuen uns auf Ihren Anruf
Preisliste gratis (1DM Rückporto)

C. Glöckl & H. Schmidl GdbR
Ganghoferstr. 21
W-8071 Hepberg
Tel.: 08456 / 2199

Software-Center-Kiel
Traumpreise für Top-Spiele

Immer die neuesten Programme aller namhaften Hersteller
unbedingt Gratiskatalog anfordern!

KSK, Mittelstr. 17
2300 Kiel 1
Tel. 04 31 – 55 56 03
Fax 04 31 – 55 56 04

auch führend in PD + Shareware
Fordern Sie die Gratisdiskette an.

**** AMIGA ****
The best of PD
Infodisk GRATIS!
Kai Lipphardt
Goethestr. 13
3507 Baunatal 1

CD ROM

Immer die neuesten Scheiben aus Europa und USA zu Superpreisen lieferbar.

Sofort kostenlose Preisliste A93 anfordern.

Datentechnik Noest
Pf. 5824 - 4400 Münster

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele-verleih
für AMIGA, C64, IBM, ab 2,50 DM
CRAZY GAMES
2380 Schleswig
Stadtweg 75
Tel.: 04621/20448
und
2390 Flensburg
Weitzstr. 11
Tel.: 0461/180895
(Inh. W. Weinard)
Auch Verkauf: Zu super Preisen!



Die Unterhaltungsprofis im
EMSLAND!
insider wissen was läuft



4472 Haren (Ems), Alter Markt 8
CD's, Audio, Video, PC's
Spielkonsolen, Konsolenspiele, unglaublich viel Zubehör - und: eine Riesenauswahl Joysticks
täglich neue Spiele
Selbstverständlich auch Verleih und Versand
Telefon: 05932/5750

Atari 2600, Game Boy, Game Gear, LYNX, Mega Drive und Super NES
An- und Verkauf.
0 23 07/6 15 32 (24h)

Neu für den PC!



ÖKO- Adventure
Das ERBE
für **10,-- DM** (Scheck oder Briefmarken, inkl. Versandkosten) bei:
Informationszentrum Umwelt
Friedr. Ebert Str. 17
4000 Düsseldorf 1
Tel.:(0211)350732 FAX: 358497

Entdecken oder erobern Sie Ihr Imperium in den unendlichen Weiten unseres Weltalls!
Das neue große SF-Postspiel mit jetzt schon über 200 Sternenreichen!
Dieses und andere großartige Spiele von
DECOS
Postfach 100638
6000 Frankfurt 1
Tel. 069/292233
Fordern Sie Ihre kostenlose Info an!

Wer möchte auf Provisionsbasis Geld verdienen?
Schriftliche Anfragen an:
zHO Versand, Rotkreuzstr. 5, 8050 Freising

! Einer für Alles !
Software, Hardware, NES, GameBoy, SNES, MegaDrive, GameGear, * MUSIK *
Ihr Partner für Musik & Software:
zHO Versand, Rotkreuzstr. 5, 8050 Freising
Sofort kostenlosen Katalog anfordern!

Achtung ! Achtung !
Neu in Stuttgart !
Computerspiele-Verleih
Für PC - Amiga - MEGADRIVE
Software - Paradies
Mario Caruso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 Tel.: 0711/2369964
7000 Stuttgart 1 Fax: 0711/2621979
Außerdem bieten wir an:
- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PC's

SEGA
MEGA DRIVE
JETZT BESTELLEN:

Indiana Jones 3	nur DM	117,84
Universal Soldier	nur DM	97,84
WWF Super Wrestlemania	nur DM	117,84
Arielle	nur DM	97,84
Batman Returns	nur DM	97,84
World of Illusion	nur DM	97,84
Streets of Rage 2	nur DM	97,84
Thunderforce 4	nur DM	97,84
NHLPA Hockey 93	nur DM	117,84
Sonic 2	nur DM	97,84
Galahad	nur DM	117,84
Aquatic Games	nur DM	117,84
Lemmings	nur DM	117,84
Aliens 3	nur DM	117,84
Terminator	nur DM	117,84
California Games	nur DM	117,84
Turrican	nur DM	97,84
PGA Tour Golf	nur DM	127,84
Donald Duck Quackshot	nur DM	117,84
Castle of Illusion	nur DM	127,84

Vesandkosten 8.- DM bei Nachnahme
Weitere Spiele und Zubehör finden Sie in unserem kostenlosen Katalog !



Kopmanshof 69, 3250 Hameln
☎ 0 51 51/4 32 66 Fax: 4 46 23

TOP PREISE
HARD & SOFTWARE FÜR SEGA MEGA DRIVE SUPER NINTENDO
JETZT AUCH KOPIERGERÄTE FÜR BEIDE SYSTEME VORHANDEN
24 HOURS 07171/81515

AMIGA-BAVARIAN-Public-Domain nun 460 Disketten.
Gratiskatalog bei Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72,
Tel.: 0 96 06/71 71

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken!
Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung!

Und so wird's gemacht:
- Anzeige entwerfen (Konzept oder reprofähige Vorlage)
- Anzeige zusammen mit **V-Scheck** in Umschlag stecken und einsenden an:

TRONIC-VERLAG GMBH & CO. KG
Anzeigenservice ASM
Postfach 870,
W-3440 Eschwege

Der Anzeigenpreis errechnet sich wie folgt:

*Bei Einsendung eines Konzeptes (siehe Kleinanzeigen-karte):
DM 10,– je angefangene Zeile + MwSt.
(1 Zeile umfaßt 32 Zeichen für Buchstaben inkl. Wortzwischenräume und Satzzeichen)

*Bei Einsendung einer reprofähigen Vorlage:
(Breite x Höhe)
43x 40 mm = 60,– DM + 15% MwSt.
43x 50 mm = 70,– DM + 15% MwSt.
43x 60 mm = 80,– DM + 15% MwSt.
43x 70 mm = 90,– DM + 15% MwSt.
43x 80 mm = 100,– DM + 15% MwSt.
(43x80 mm = Höchstformat)

Übrigens: Auf Wunsch veröffentlichen wir Ihre Anzeige auch **bis auf Widerruf!** In diesem Fall bitten wir bei Auftragserteilung um Beifügung einer **Einzugsermächtigung!**

Haben Sie noch Fragen?
05651/929916



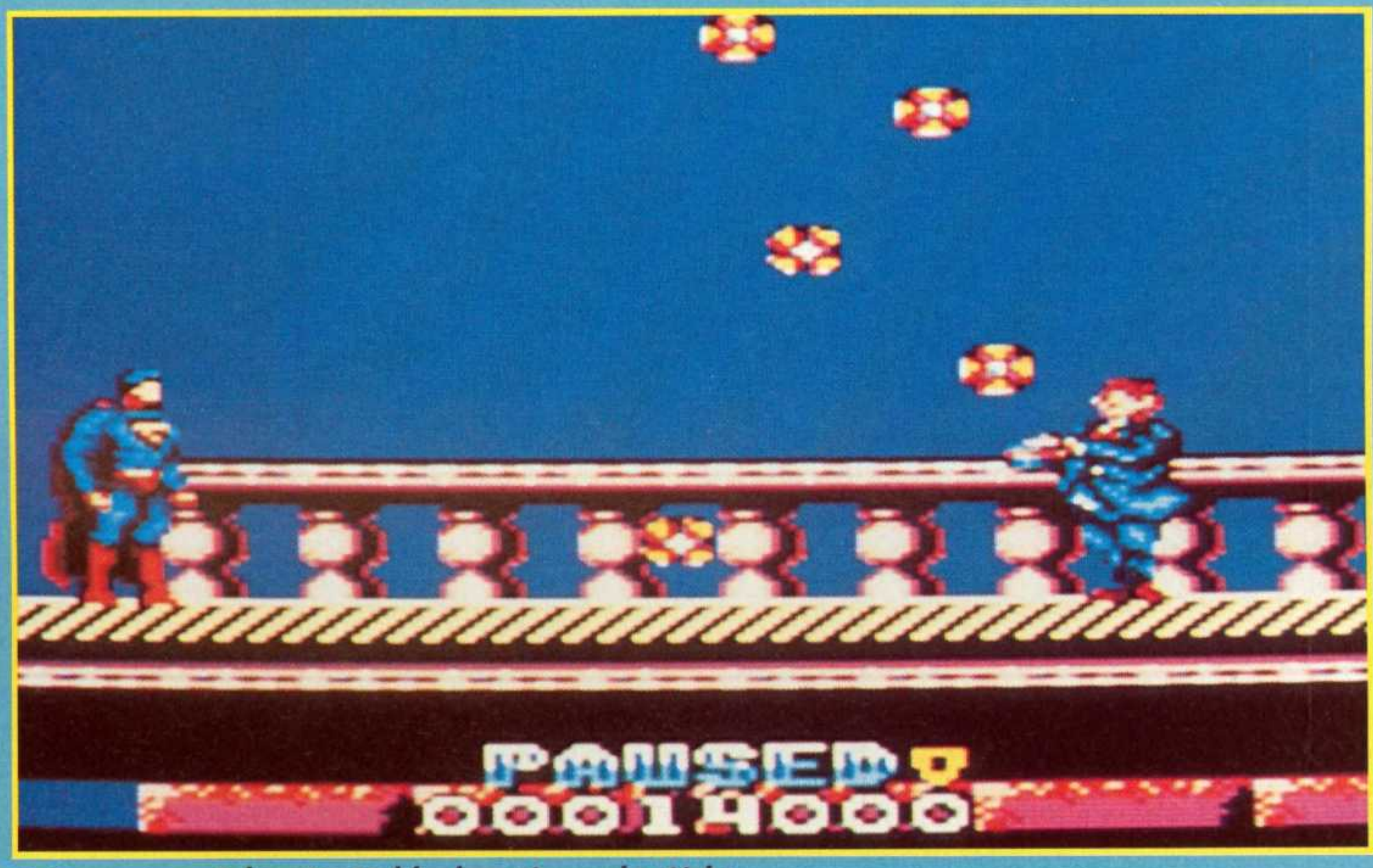
Und tschüs!

Bevor Ihr Euch diesen Monat einmal mehr ins Eingemachte stürzt, möchte ich mich von Euch verabschieden. Nachdem 'wir Konsolisten' uns hier Ausgabe für Ausgabe insgesamt zwei Dutzend Male 'trafen', ist nun Schluß damit. Nicht mit der Konsolen-Ecke, nein, nein. Doch wie Ihr wißt, kommt ein jeder einmal im Leben an eine Weggabelung, und da heißt's: rechts, links oder zurück. Ich entschied mich für den 'rechten' Weg - und der führt weg vom idyllischen Eschwege. Nun aber zu den interessanten Dingen: STAR WARS fürs SuperNES ist endlich da! Wer schon immer meinte, die Macht sei mit ihm, der sollte schnell Seite 125 aufschlagen. Ein heißer Mega Drive-Test erwartet alle McDonald's-Fans auf der darauffolgenden Seite. Doch am besten, Ihr legt gleich los, denn neben diesen Highlights erwarten Euch noch 'ne ganze Menge mehr heiße News und coole Tests. Nach über drei Jahren ASM-Zugehörigkeit sage ich nun: Macht's gut - man sieht sich!? A-MAN

Virgin Games powert auf

Ausgerechnet als uns Caroline Stokes von Virgin Games England besuchen wollte, brach über Eschwege das große Schnee-Chaos ein. Dank gut und gerne 20 Zentimeter Schnee auf den Straßen ging auf diesen beinahe nichts mehr. Selbst Taxen waren nur wenige unterwegs - und über Stunden hoffnungslos ausgebucht. Nichtsdestotrotz erreichte uns Caroline letztendlich und hatte einige bombastische Konsolen-Titel in ihrem 'Eprom-Köcher'.





▲ *Superman rückt seine Heldenbrust ins rechte Licht ...*



▲ *Double Dragon Xtra-Prügelspaß auf dem Game Gear*

SOFTWARE

Neuerscheinungen: Einige der Virgin Games-Produkte könnt Ihr bereits in dieser Ausgabe entdecken. So beispielsweise das hervorragende *Mick & Mack* und *Muhammad Ali Heavyweight Boxing*. Beide auf dem **Mega Drive**. Den absoluten Hammer präsentierte uns Caroline Stokes jedoch mit *Cool Spot*. Phantastische, total witzige Animationen zeichnen dieses Jump&Run neben einem abwechslungsreichen, sehr flotten Spielablauf aus. Echt originell. Ein wahrer Hammer, sage ich Euch. Cool Spot - der berühmte '7-Up'-Punkt - könnte sogar Sonic das Fürchten lehren! Ein Preview des im Juni auf **Mega Drive, Master System** und **Game Gear** erscheinenden Spiels gibt's voraussichtlich in der folgenden Ausgabe. Bis dahin heißt's: ordentlich 7-Up süffeln!

Des weiteren erwarten uns aus dem Hause Virgin Games *Double Dragon Xtra* **(Game Gear)** und *Superman*. Letzteres kommt für alle Sega-Systeme. Das war's erstmal von Virgin Games.

SNK goes **Mega Drive**: Schon in Kürze sollen Neo Geo-Hits wie *Fatal Fury* und *King of Monsters* erscheinen. Daß systembedingte Abstriche gemacht werden müssen, ist klar. Doch wer weiß, vielleicht kommen ja doch anständige Produkte dabei heraus. Fans des Brettspiel-Renners *Monopoly* oder des ebenfalls bekannten *Cluedo* kommen demnächst in den Genuß, die Games allein gegen den Computer oder aber auch mit Freunden auf dem Bildschirm spielen zu können. Das *Konami* auch für Sega-Konsolen programmiert, ist mittlerweile bekannt. Eines der ersten Spiele soll die Konvertierung zu *Tiny Toons Adventures* sein. Hoffen wir, daß sich die Programmierer recht viel Mühe geben, damit wir auch Spaß an dem Teil haben.

Weitere interessante Titel, die uns demnächst zwischen die Finger kommen werden: *Battletoads, Blaster Master 2, Ex-Peranza, Flashback, NBA All-Stars* und *Snow Bros.*

Reichlich Stoff für die grauen Zellen bietet allen **SuperNES**lern *Shanghai 2*. Das geniale Grübelspielchen soll auf dem 16Bitter ordentlich aufgemotzt werden. Ob's allerdings eine 1:1-Umsetzung zur gleichnamigen Computerspiel-Umsetzung wird, ist zu bezweifeln.

Die 'Jagd auf Roter Oktober' kann endlich beginnen! Viel, viel Action verspricht die SuperNES-Umsetzung des Kinofilms. Ob's wirklich 'ne heiße Schlacht unter Wasser wird, erfahrt Ihr in der folgenden Ausgabe. Der *Terminator* schlägt ebenfalls zurück, und auch mit *Tom & Jerry*, *Batman* sowie den *Blues Brothers* erwarten uns alte Bekannte.

Höchstinteressant ist *Star Fox*, welches mit einem neuen Spezial-Chip *(Super FX-Chip)* ausgestattet ist. Mehr dazu erfahrt Ihr in der folgenden ASM.

Ansonsten sind wir gespannt auf: *Aerobiz, Alien 3, Carmen Sandiego, Cool World, Radio Flyer, Sim Earth, Taz-Mania, Vikings* und *Mech Warrior*.

Freudige Nachrichten gibt's für alle 'Kekskasten'-Liebhaber, denn es scheint eine richtige Softwareflut auf diese zuzukommen. So werden in Bälde Umsetzungen bekannter Games wie beispielsweise *Ariel, die Meerjungfrau, Tale Spin, Titus the Fox, Krusty's Fun House, Universal Soldier, Lethal Weapon, Race Drivin'* und *Cool World* für den Game Boy kommen. Neues gibt's aber auch zu vermelden. Zum Bleistift: *Cool Ball, Dark Wing Duck, Ninja Boy 2, Metal Masters, Sumo Fighter* und *Tumble Pop*.

Street Fighter 2-Kämpfer aufgepaßt: Ab sofort gibt es ein T-Shirt, bedruckt mit original Schriftzug und 'ner Charaktere aus dem Spiel. Für 17 DM könnt Ihr das T-Shirt bei Fandango, 8950 Kaufbeuren beziehen. Für wahre Fans sicherlich ein Muß!

Okay, that's all for this time, folks! Lassen wir uns überraschen, was die Konsolen-Götter uns noch so alles bescheren. ■

A-MAN



▲ Und nochmals Superman ...



▲ Luke im Streß - mehr auf S. 125



▲ Cool, cooler, am coolsten ... das trifft den Punkt

TOP TEN

1. Sonic 2 The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Thunder Force IV (Mega Drive, Technosoft)
3. World of Illusion - Starring Mickey & Donald (Mega Drive, Sega)
4. Super Probotector (SuperNES, Konami Japan)
5. Street Fighter 2 (SuperNES, Capcom)
6. NHLPA Hockey '93 (Mega Drive, Electronic Arts)
7. Super Mario Kart (SuperNES, Nintendo)
8. Sonic The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
9. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
10. Magical Quest - Starring Mickey Mouse (SuperNES, Capcom)



Benutze die Macht...

SUPER STAR WARS

System: **Super NES**, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Lucas Arts/Sculptured Software/Victor**, Muster von: **Fandango**, 8950 Kaufbeuren, Bemerkung: **Japan-Import.**

Der Krieg der Sterne geht weiter - diesmal auf dem SuperNES. Vorerst zwar nur in Form eines japanischen Importmoduls, aber das sollte mit einem Adapter für echte Jedi-Ritter kein Problem sein. Schauen wir doch mal, was die Entwicklerteams unter der Leitung von LUCAS ARTS mit SUPER STAR WARS zustande gebracht hat.

Die Abenteuer des Luke Skywalker und seiner Freunde im Kampf gegen Darth Vader und Konsorten dürften aus Kino und Glotze wohl bestens bekannt sein. Ausgewählte Action-Sequenzen in mehr oder weniger dem ersten Teil der Saga nachempfundener Manier sind nun angetreten, um dem Spieler einige Verrenkungen auf dem Joypad abzuringen.

Von der rasenden Fahrt mit dem Sandgleiter auf der Oberfläche des Wüstenplaneten Tatooine über einige deftige Gefechte außer- und innerhalb des Sandkriechers und den handfesten Prügeleien in Mos Eisley bis zu den heißen Shoot Outs im Todesstern ist natürlich alles vorhanden, was man in der einen oder anderen Form aus dem Film kennt. Und zum krönenden Abschluß gibt es natürlich auch die rasante Hatz mit dem X-Wing-Fighter in Richtung Todesstern... Wenn die Macht mit dem Spieler ist, übersteht er die vierzehn teilweise beinharten Level ohne größeren Schaden und darf sich als Retter des Universums feiern lassen.

Viele Köche...

Gleich drei Teams haben an der Entstehung des Moduls mitgewirkt, und an manchen Stellen merkt man das Stückelwerk auch etwas. Der größte Teil der Level besteht aus Jump'n'Shoot-Sequenzen in Seitenansicht und gemischter Qualität: Ist das erste Level eher noch peinlich, so wird später dem Spieler einiges an Geschicklichkeit mit dem Joypad abverlangt. Und auch relativ gute Nerven, denn einige Stellen sind etwas mehr als nur unfair. Sofern man die richtigen Waffen dabei hat, kann einem eigentlich nichts passieren - verliert man jedoch ein Leben, muß man sich mehr als nur anstrengen, um noch eine Chance zu haben. *(Glücklicherweise kann man sich auch in versteckten Bonusräumen mit Extrawaffen und -leben ausstatten, aber die müssen auch erst gefunden werden...)* In 3-D-Perspektive geht es nur in den vier Flugsequenzen auf Tatooine und dem Todesstern zur Sache, in letzterem Fall aber sehr rasant. Das ganze Spektakel präsentiert sich in überwiegend gelungener Grafik und ist mit einer astreinen Musik untermalt. *(Besonders gut gelungen: Die Prügelei in der Kneipe mit dem Originalsound als Hintergrundmusik.)* Gegen die technische Gestaltung des Games ist also nicht viel zu sagen, am Spielwitz hapert es jedoch stellenweise, und das hat das Programm letztendlich seinen Hitstern gekostet: An die fiesen Stellen im Gameplay hat man sich schnell gewöhnt, sonderlich originell werden die Level dadurch aber auch nicht, denn irgendwie war alles eigentlich schon mal da. Und warum man kein Paßwortsystem eingebaut hat, wird wohl auch ewig ein Geheimnis der Programmierer bleiben. Drückt man diesbezüglich aber mal ein Auge zu, so erhält man dennoch ein ganz passables Modul, an dem man einigen Spaß haben kann. Möge die Macht mit Euch sein... ■

Michael Anton



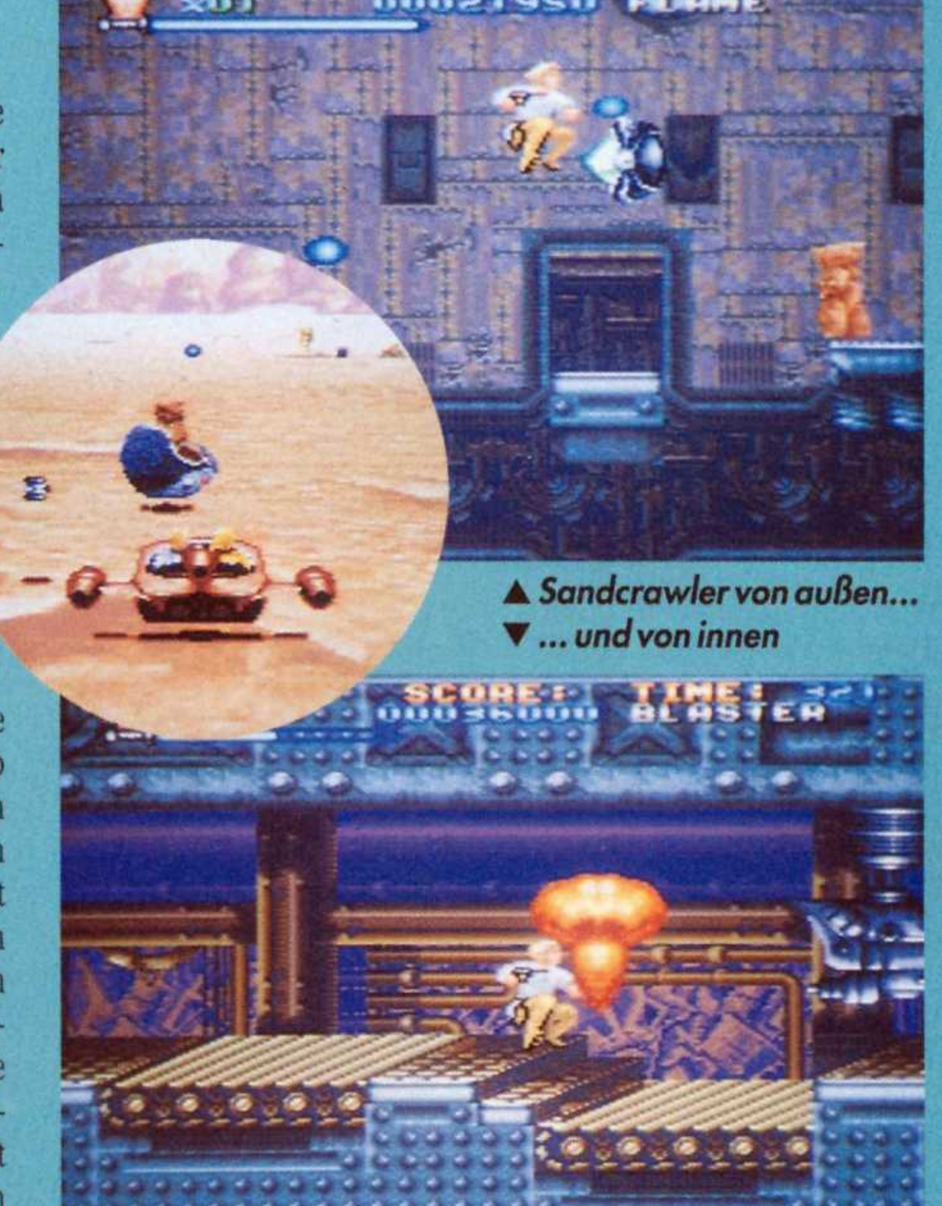
▲ **Ganz schön zäher Brocken**



▲ **Keile in der Kneipe**



▲ **Immer feste druff!**



▲ **Sandcrawler von außen...**
▼ **... und von innen**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	9
»GUT«	

Konsolen

Big Mäc-Cowboys

MICK AND MACK - GLOBAL GLADIATORS

System: **Mega Drive**, geplant für: **Master System, Game Gear**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Virgin Games**, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Dreck und Müll überall*

Hey, Ihr dachtet, es sei langweilig im Hause McDonald's? Nur Burger und Doughnuts, aber keine Action? Na, dann paßt mal auf, was Mick und Mack bei ihrem letzten Besuch der amerikanischen Fast Food-Kette widerfahren ist. Die können Euch nämlich ganz andere Dinge berichten...

Die beiden Knaben ziehen sich im McDonald's ihre tägliche Portion *Big Mäcs* rein und lesen währenddessen den neuesten 'Global Gladiators' Comic. Darin geht's um zwei Burschen, die der Verunreinigung der Erde entgegentreten und unseren Planeten säubern. Das finden die kleinen natürlich mächtig toll und meinen einstimmig: 'Wäre echt klasse, wenn *wir* die Global Gladiators wären'. Ein verhängnisvoller Satz, denn just nachdem sie ihn ausgesprochen haben, taucht Ronald - Ihr wißt schon, der McDonald's-Clown - auf und steckt die beiden kurzerhand 'live' in den Comic.

Oh, Schreck, dort erwartet die beiden jede Menge Action. In vier hübsch gezeichneten Welten mit jeweils drei Stages machen klebrige Schleimmonster verschiedenster Güte Jagd auf die kleinen Möchtegern-Heroen. Haben die Bösewichte Erfolg und schleimen Mick oder Mack voll, kommen Euch witzige Soundeffekte zu Ohren. Da's aber gar nicht erst soweit kommen soll, schießt immer ordentlich viele Salven aus Euren Pistolen auf die bösen Kreaturen. Doch Gegner bekämpfen ist nicht alles in **Mick and Mack - Global Gladiators**. Wie gesagt, müßt Ihr die Erde vom Müll befreien bzw. diesen nach Flaschen, Dosen und Papier sortieren. Letzteres geschieht allerdings nur in den Bonusrunden, welche durch Aufsammeln von mindestens 50 der überall in den Leveln verstreuten 'M's erreicht werden. Wofür die 'M's stehen? Na freilich für McDonald's. Ein ganzes Spiel voller (Schleich-)Werbung also...

» **Ein illustres Spiel für optimalen Zeitvertreib** «

Doch was stört uns die Werbung, wenn unterm Strich ein gutes oder gar sehr gutes Programm dabei herauskommt? Und gut sind die Global Gladiators allemal. Zwar könnte der Spielablauf ein wenig abwechslungsreicher gestaltet sein *(mehr Extras wären nicht schlecht)*, doch auch so ist das Programm höchst motivierend. Dazu trägt nicht zuletzt die hervorragende Animation der kleinen Helden bei, welche mit 250 Bewegungsphasen mehr als jeder andere Bildschirm-Held auf dem Mega Drive haben! Das macht sich bemerkbar. Witzig wird's vor allem dann, wenn Ihr Euch mal 'ne Pause gönnt, ohne das Game zu unterbrechen. Zeitvertreib Nr.1 der gelangweilten Knäblein: Kaugummikauen! Ein Ohrenschmaus ist die musikalische Untermalung. Sounds, die von Techno *(leider viel zu harmlos)* über Blues bis hin zu echt guter Dancefloor-Musik reichen, sorgen für ein klasse Feeling.

Ein Lob gebührt auch dem Scrolling. Nicht nur, daß Parallax-Scrolling geboten wird, nein, auch wird in jede Richtung gescrollt, da sich die Level nicht nur in die Breite, sondern auch in die Höhe erstrecken.

Mick and Mack - Global Gladiators besticht durch einen sehr flotten, actionreichen Spielablauf, nette Gags, überzeugende Grafik, mitreißenden Sound und hervorragende technische Ausführung. Zwar könnte das Ganze - wie bereits erwähnt - ein wenig abwechslungsreicher gestaltet sein, doch auch so ist *David Perrys* Werk *(er zeichnet auch für 'Terminator' verantwortlich)* ein illustres Spiel für optimalen Zeitvertreib. ■

Hans-Joachim Amann



▲ *Die Bonusrunde* ▶

▲ *Ein Schleimmonster*

▲ *Coole Action im Winterlevel*



▲ *Ronald wartet am Levelende*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Bruchlandung

TALE SPIN

System: **Mega Drive**, geplant für: **-** , empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Disney Software/Sega**, Muster von: **Hersteller**.

Traurig, aber wahr. Higher for Hire, Kit und Baloos Fluggesellschaft, ist so gut wie pleite. Nur ein lukrativer Luftfrachtvertrag könnte die Firma noch retten. Doch Shere Khan, professioneller Bösewicht und Konkurrent des Unternehmens, will die Knete lieber für sich.

Tale Spin von **Disney Software** entführt Euch in die hektische Welt dieser beiden Bruchpiloten, die nur sieben Tage Zeit haben, um mit ihrem Flugzeug, der Sea Duck, eine gefährliche Reise quer durch die Welt zu wagen. In jeder der sieben verschiedenen Metropolen, die Ihr bereist, müßt Ihr Euch als Jump&Run-Könner beweisen, denn die begehrten Frachtkisten stehen gut bewacht von Shere Khans Häschern auf Dutzenden von Plattformen herum. Glücklicherweise verfügt Ihr über eine recht praktische Schleuder, mit der Ihr Euch den Weg freiballern könnt.

Sobald Kit und Baloo genug Kisten gefunden haben, könnt Ihr in die nächst Stadt starten. Doch kaum in der Luft, geht der Ärger munter weiter. 'A la *R-Type* und *Katakis* müßt Ihr Euch mit einem wahren Massenansturm feindlicher Luftpiraten auseinandersetzen, die sich auf Eure gemächlich dahintuckernde Mühle stürzen. Nur mit der eingebauten Fettkanone können sich unsere Helden diese Plagegeister vom Leibe halten.



▲ *Feuer frei aus allen Rohren!*



▲ *Ein Bär in Lebensgefahr*

Tale Spin leidet unter dem gleichen Gebrechen wie viele andere Games, die mehrere verschiedene Spiele in einem bieten wollen. Die einzelnen Elemente sind oftmals technisch nicht ausgreift.

Auch Disney Software hätte sich mit ihrem Spiel ein wenig mehr Mühe geben müssen. Besonders der Shoot'm'Up-Teil kann nicht überzeugen. Grafisch brennt alles auf Sparflamme, der Sound ist etwas dünne und die Steuerung ist ein Greul.

Machen wir es kurz: Kein Spiel, das Ihr unbedingt haben müßt. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Geisterhatz

CHAKAN

System: **Mega Drive**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sega** , Muster von: **Hersteller** .

Der Mann weiß einfach nicht, was er will! Noch vor tausend Jahren hatte Chakan keinen geringeren Wunsch als die Unsterblichkeit. Dafür forderte er sogar den Tod persönlich zum Duell. Und kaum, daß er ihm das ewige Leben abgetrotzt hat, will er schon wieder den Löffel abgeben... freiwillig!



Frieden kann er aber erst finden, wenn in vier verschiedenen Jump&Run-Leveln das Böse vernichtet ist. Kaum im ersten angekommen, fällt schon allerlei übernatürliches Gesindel über ihn her. Glücklicherweise wirkt ein kräftiger Schwertschlag selbst bei widerspenstigen Geistern oft Wunder.

Und wenn sogar der härteste Schwinger nichts nützt, kann Chakan auch handfeste Magie anwenden. Vom Zauberschwert bis zur Unsichtbarkeit bietet sich ihm ein weites Repertoire. Jeder einzelne Zauberspruch verbraucht allerdings eine bestimmte Menge verschiedener Chemikalien. Gehen Euch die Rohstoffe aus, hat es sich erst mal ausgehext. Glücklicherweise hinterlassen erschlagene Feinde immer mal wieder ein paar dieser Rohmaterialien.



▲ *Mit Schwert und Feuer auf Monsterjagd*

▲ *Wo ist der Feind?*

Im Gegensatz zu den Chakan-Comics wird sich das Modul vermutlich nicht viele Freunde machen, denn die Programmierer haben mit diesem Spiel nicht allzu viel Mühe gegeben. Die Grafik wurde lieblos hingeklatscht, die Animation macht auch nicht mehr her. Manch Bewegungsablauf besteht nur aus zwei, drei Zwischenschritten. Unser großer Krieger Chakan sieht bisweilen eher wie ein alternder Breakdancer aus. Immerhin ist der Sound halbwegs gelungen. Passend zur Grusel-Story ertönt ein gespenstisches Gemisch aus Trommel-Rhythmen und allerlei unheimlichen Geräuschen.

Das allein gleicht natürlich die vielen Schwachpunkte nicht aus. Und daher hält sich der Spielspaß etwas in Grenzen. Es gibt eben wirklich bessere Prügel-Jump&Runs für das Mega-Drive.

Wer aber nun unbedingt mit Chakan auf Gespensterjagd gehen will, darf ruhig mal einen Probespielchen wagen. Allen anderen sei hiermit eher abgeraten. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

JAKI CRUSH

System: **SuperNES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Naxat Soft**, Japan, Muster von: **Fandango**, 8950 Kaufbeuren, Bemerkung: **Japan-Import**, noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich.

Monsterjagd

Ein wahrhaft schauerliches Vergnügen erwartet uns bei JAKI CRUSH, einem Flipper mit düsterer Grafik, finsterer Musik, gruseligen Soundeffekten und zahlreichen 'Mönsterchen'.

Jaki Crush stammt aus dem Hause Naxat Soft, das uns bereits vor vielen, vielen Monaten mit *Devil Crash* für die PC-Engine beglückte. Leider handelt es sich bei Jaki Crash nicht um eine 1:1-Konvertierung des beliebten Engine-Teils, jedoch sind in spielerischer Hinsicht viele Parallelen ersichtlich. So existieren beispielsweise nach wie vor Bonusrunden, in die man gelangt, wenn in ein Drachenmaul oder in bestimmte Löcher geschossen wird. Diese Runden sind nicht nur zahlreicher geworden, sondern grafisch auch ordentlich aufgemotzt.

Technisch gibt Jaki Crash kaum einen Grund zu mäkeln. Das drei Screens große Flipperfeld scrollt flüssig noch oben und unten. Für das 'angenehme' Familientreffen-Flair sorgt die gutgelungene, düstere 'Grusel'-Grafik mit all ihren Teufelsfratzen, Zyklopen, Drachen und anderen Monstern. Das 'Verhalten' der Kugel ist sehr realistisch, und es kann nun sogar ein Multiball *(zwei Kügelchen gleichzeitig)* erhascht werden. Weniger begeisternd ist der Sound. Zwar sind zwei, drei gute Kompositionen vorhanden, doch passen diese - wie der mittelmäßige Rest - überhaupt nicht zum Spielablauf. Jener ist auch nicht so flott wie der bei *Devil Crash*, bei dem auch sonst alles besser harmonierte. Trotzdem: Insgesamt gesehen ist Jaki Crush trotz Mängel ein Programm, das seine Reize hat und allen Flipper-Freunden ans Herz gelegt werden kann.

hja



▲ *Grusel-Flipper für daheim*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

ROLO TO THE RESCUE

System: **MegaDrive**, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, Muster von: **Flashpoint,** 2061 Oering.

Elefantös

Eigentlich sind Elefanten ja gutmütige Tiere. Auch Rolo gehört als einer dieser grauen Riesen zu den eher ruhigen Zeitgenossen. Doch wenn seine Freunde in Gefahr sind, verliert selbst er seine Geduld.

Rolo to the Rescue sieht auf den ersten Blick wie ein ganz normales Jump& Run aus. Unser Held stampft durch die Botanik und hüpft (!) auf der Suche nach seinen verschleppten Freunden von Plattform zu Plattform. Und natürlich herrscht auch kein Mangel an Feindsprites. Als treue Knechte des Oberbösewichtes Mc Smiley werden sie natürlich versuchen, Rolo von seinen Kameraden fernzuhalten. Diese werden in soliden Käfigen gefangen gehalten, deren Schlüssel Ihr in jedem Level erst Mc Smiley selbst entreißen müßt. Sobald der Dickhäuter einen seiner Kumpel befreit hat, könnt Ihr diesen einzeln anwählen und steuern.


▲ *Überleben nur im Team*


▲ *Rolo ist schußbereit!*

Dabei hat jedes dieser Tierchen eine ganz spezielle Fähigkeit. So könnt Ihr mit dem Kaninchen sehr viel höher springen und begehrte Punkteboni und Extraleben erreichen. Der Maulwurf hingegen eignet sich hervorragend zum Buddeln. Und die Vorteile des Bibers zeigen sich spätestens, wenn es gilt, große Wasserflächen zu überbrücken. Nur im Team habt Ihr also eine Chance, die fünf Welten heil zu durchqueren. Mit ein wenig Glück findet Ihr sogar den Eingang zu einem der unzähligen Geheimlevel.

Nun wäre es ja ein wenig schade, wenn all die schönen Ideen durch eine schlampige Programmierung zunichte gemacht würden! Aber auch in dieser Hinsicht gibt es kaum Grund zur Aufregung, denn Rolo to the Rescue ist auch technisch elefantenstark. Am Scrolling gibt es ebenso wenig zu meckern wie am Sound. Beides ist selbst für Mega-Drive-Verhältnisse überdurchschnittlich. Ein besonderes Lob geht an Electronic Arts für die echt niedliche Animation. Rolo & Konsorten sind liebevoll in Szene gesetzt.

Fazit: Rolo to the Rescue wird zwar einem Sonic nicht den Rang ablaufen, Spaß macht das Game aber trotzdem jede Menge.

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Zum Anbeißen

CHESTER CHEETAH

System: **SuperNES** , geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Kaneko**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oeringen.

Wer ist schon gerne eingesperrt? Chester Cheetah jedenfalls nicht, und schon garnicht, wenn es sich beim Gefängnis dieses coolen Katers um einen miesen Zoo handelt. Ausbruch heißt die Devise!

Durch fünf Levels muß sich Chester seinen Weg suchen, um in die Freiheit und zu seinem geliebten Motorrad zu gelangen. Boxende Känguruhs, die einen echt tödlichen Schlag drauf haben, rollschuhfahrende Schildkröten oder Planierraupen, die auch einen ganzen Cheetah so platt wie seine Knusperpfoten walzen, sind nur ein Bruchteil der zum Teil echt witzigen Gegner des schlauen Katers. Hüpft er den Fiesniks auf die Birne - oder was dafür durchgeht - kann er sie in die ewigen Jagdgründe schicken. Herumliegende oder -hängende Katzenpfoten geben neue Energie, pro 100 Münzen bekommt Ihr ein Continue dazu. Tastenbelegung, Sound und Schwierigkeitsgrad und die Zahl der Continues sind zu Beginn einstellbar. Die Levels könnt Ihr erst verlassen, wenn Ihr jeweils ein verstecktes Motorradteil gefunden habt. Dazu müßt Ihr im ersten Level auch durch die Kanalisation robben ...



▲ *Cooler Kater auf Abwegen*

Extras gibt's natürlich auch: Von der Gitarre, mit der Chester einen heißen Rock hinlegt und dabei alle Feinde von der Matte putzt, über Rennschuhe, Skateboards oder Sonnenbrillen, mit denen versteckte Tokens sichtbar werden.

Chester kann aber nicht nur hüpfen und krabbeln, auch mit Tarzan-mäßig zu benutzenden Lianen kennt er sich *(mit einem bißchen Übung)* einwandfrei aus. Und im dunklen Höhlen-Level darf er dann auch noch seinen Mut beweisen. Spaß macht **Chester Cheetah** auf jeden Fall, denn nicht nur das Gameplay, sondern auch die Grafik ist schön abwechslungsreich. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Licht & Schatten

SPIDER MAN & X-MEN: ARCADE'S REVENGE

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Ljn**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Superhelden wurden noch fast immer mit schlechten Spielen bedacht. Dieses Game macht da keine Ausnahme. Aber lest selbst.

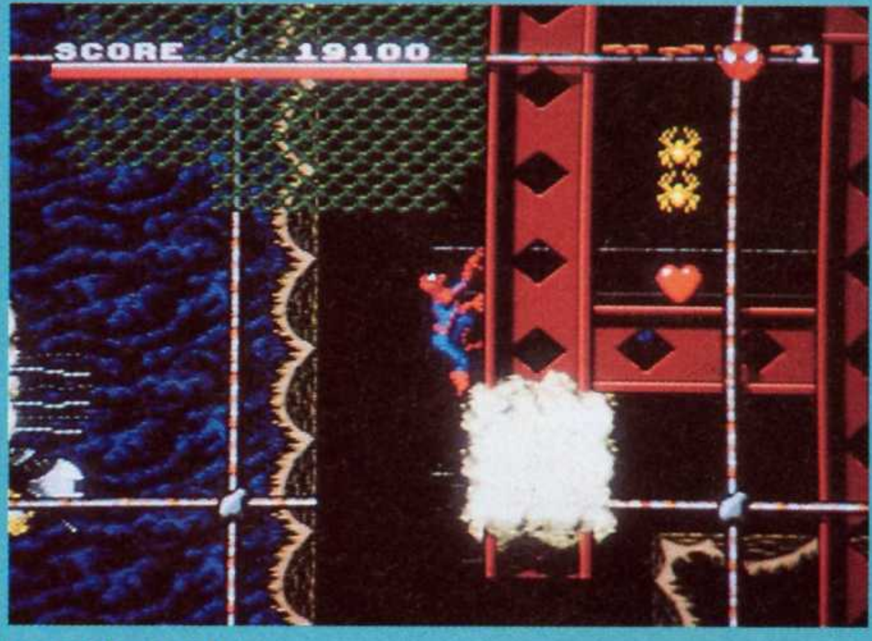
Ist mal wieder schade für alle Marvel-Fans, denn gerade aus dem Gespann **Spider Man/X-Men** hätte man sicherlich eine Menge Action holen können. Leider hat man das bei **Ljn** nicht sonderlich gut verstanden.

Je einer der fünf Übermenschen drückt sich in schlecht designten, unübersichtlichen Leveln herum, ballert ein wenig durch die Gegend und muß zusehen, wie seine Lebensenergie von hinterhältigst angebrachten Fallen abgezogen wird. Zum Glück aber kann man diese schon atomisieren, selbst wenn sie noch nicht im Screen sind, und man durch ihrerseitigen Beschuß oder göttliche Eingebung ihre Position ausgemacht hat. Für jeden der Abenteurer gibt es eigene Aufgaben zu bewältigen, die mit sehr viel Phantasie, man könnte auch sagen: völlig zusammenhangslos, zusammengestellt worden sind.

Nachdem Spidey die X-Men im Inneren von Arcades *(das ist der böse Wicht)* Festung befreit hat, werden sie - wie auch immer- in fünf völlig separate Szenarien versetzt, von denen keines so richtig Gameplay aufkommen läßt.

Schade, daß das Spiel hieran scheitert, denn Grafik *(ordentlich)* und Sound *(Spitzenklasse, von den Follins, die schon auf Computern so gut wie alles hinter sich gelassen haben!)* gehen absolut in Ordnung. Nun ja, jeder findet irgendwo sein Waterloo.

Uli



▲ *Spider in Aktion*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	11
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ALIENS VS. PREDATOR

System: **SNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **IGS**, Japan, Muster von: **Fandango**, 8950 Kaufbeuren.

Kinder, Frühstück!

So ein Predator hat's doch nicht leicht! Zweimal wurde diesen außerirdischen Trophäenjägern, erst von Arnold Schwarzenegger und schließlich von Danny Glover, die Menschensafari auf der Erde schon vermiest.

Und auch im All hört der Ärger nicht auf, denn dort warten noch viel blutrünstigere Feinde: Aliens.

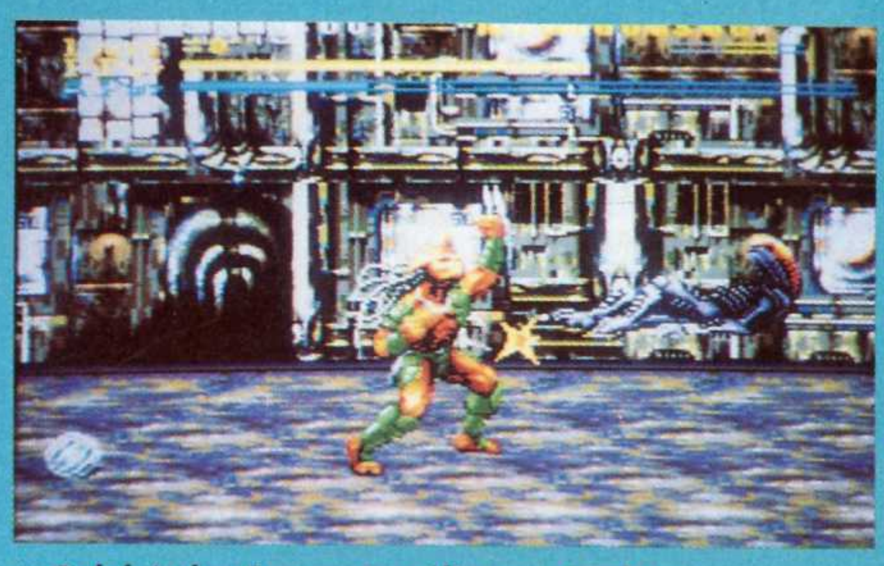
Das Spielprinzip von **Aliens vs. Predator** sollte bereits hinlänglich aus Prügel-Games wie Streetfighter & Co. bekannt sein. Unser galaktischer Trophäenjäger fightet Mann gegen Mann *(oder besser Monster gegen Monster)* mit all den Weltraum-Parasiten, an denen schon Alien-Filmheldin Ripley ihre helle Freude hatte. Und wie es sich für einen richtigen Predator gehört, zieht er nicht einfach seine Großkaliber-Laser-Wumme und knipst die Viecher aus, nein, hier ist richtiges Space-Karate gefordert. Nur wenn es Euch gelingt, von Zeit zu Zeit ein wenig Munition einzusammeln, dürft Ihr die mitgebrachte Kanone in Betrieb nehmen. Klingt ja alles recht gut! Isses aber nich'!

Auf die Steuerung solltet Ihr Euch in brenzligen Situationen lieber nicht verlassen, denn die hat ab zu so Ihre Macken. Mal klappt es mit einem Sprung nicht, mal kann unser Predator nicht zutreten. Bereits dieser Makel allein bedeutet für jedes Prügel-Game das Todesurteil, aber es kommt noch dicker:

Von künstlicher 'Intelligenz' ist ebenfalls wenig zu spüren. Viele Gegner laufen einfach in Eure ausgestreckte Faust und hauchen früher oder später ihre letzten Hitpoints aus. Andere wiederum sind so frustrierend schnell, daß Ihr Euch kaum gegen einen Angriff wehren könnt - ein absolut eintöniges Gameplay, das sich aufs plumpe Alien-Zerhacken beschränkt.

Spätestens nach zehn Minuten ist Euch der letzte Spielspaß vergangen. Was bleibt, reicht immerhin für einen kräftigen Wutanfall, denn 110 Mark für so ein Schrott-Game zu verlangen, grenzt an eine Frechheit.

mkl



▲ *Galaktisches Boxturnier: Aliens vs. Predator*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	1
Motivation	2
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«

Abgetaucht!

ARIEL THE LITTLE MERMAID

System: **Mega Drive**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Blue Sky Software/Sega**, Muster von: **Sega**.

Zoff im Ozean: Die böse Hexe Ursula macht Ihrem ohnehin schon schlechten Ruf noch mehr Ehre, hat sie doch das friedliche Volk der Meermenschen in häßliche Polypen verzaubert. Ehrensache, daß sich König Triton und seine schöne Tochter Ariel so etwas nicht bieten lassen.

Sobald Ihr Euch entschieden habt, mit wem von beiden Ihr in die Unterwasserschlacht ziehen wollt, landet Ihr in einem finsteren Tiefsee-Labyrinth, das aus unzähligen Plattformen besteht und richtiggehend darauf wartet, nach Tritons Untertanen durchsucht zu werden.

Nur wenn es Ariel oder Papa gelingt, diese Wesen zu berühren, können sie den Zauber von ihnen lösen. Und damit die Befreiungsaktion nicht zu einem Sonntagsspaziergang ausartet, hat Ursula einen kompletten Monsterzoo in diesem Irrgarten ausgesetzt. Besonders die Haie halten zartes Meerjungfrauenfleisch für eine echte Delikatesse. All dem hat Ariel nur Ihre glockenhelle Stimme entgegenzusetzen, die sich unter Wasser wie ein Schuß ausbreitet und die reinsten Killerqualitäten entwickelt. König Triton hingegen vertraut lieber auf seine ebenso altbewährten wie feurigen Plasmabälle.

Nicht ganz so heiß ist die technische Ausführung von **Ariel the little Mermaid**. Das Scrolling ruckelt, und die Hintergrundgrafik ist mickrig. Den Vogel schießt aber die Animation ab. Die **Blue Sky**-Programmierer haben es noch nicht einmal für nötig gehalten, die Konturlinien des Ariel-Sprites an den jeweiligen Hintergrund anzupassen. Unsere Meerjungfrau ist also pemanent von einem blauen Schimmer umgeben, der vor andersfarbigen Grafiken ziemlich stört.

Für all dieses entschädigt dann bestenfalls noch die schöne Musik, die, wie sollte es anders sein, schon im Film zu hören war. Ob diese Ohrenfreuden allein ausreichen, um einen Kaufpreis von immerhin 100 Mark zu rechtfertigen, möchte ich dann doch eher bezweifeln. ■

mkl



▲ *Mit Ariel auf Tauchtour*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Punktsieger

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING

System: **Mega Drive**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Virgin Games**, Muster von: **Hersteller**.

Einer der technisch vollkommensten Boxer der Geschichte ist Cassius Clay, besser bekannt als Muhammad Ali. 60 Profikämpfe bestritt er, ehe er 1981 bei einem Comeback-Versuch die fünfte Niederlage einsteckte und seine Karriere beendete.

Mittlerweile ist der berühmte Boxer schwerkrank - ein Comeback gibt's aber trotzdem: auf dem Mega Drive. **Virgin Games** scheute sich nicht, den 'großen' Namen zu benutzen, um das Box-Spielchen damit zu küren. *Evander Holyfield's Boxing* heißt der bisherige 'Weltmeister' auf dem 16Bitter - **Muhammad Ali Heavyweight Boxing** fordert ihn nun heraus!

Aus einem Angebot von zehn Boxern darf sich der Spieler einen aussuchen und mit ihm Schau- oder Meisterschaftskämpfe austragen. Länge einer Runde, Höchstrundenzahl und wann ein Technisches K.O. gegeben wird, darf ebenfalls vom Joypadisten entschieden werden. Im Ring stehen ihm dann sämtliche *(erlaubten)* Möglichkeiten offen, dem Gegenüber ordentlich einzuheizen. Dabei gibt es zwei Steuermöglichkeiten: eine vereinfachte und eine schwierigere, sprich: 'realistischere'.

Während des Fights gibt es knackige Soundeffekte und Buhrufe, wenn die Sportler zu passiv agieren. Nett auch, daß der Ring sich um die Boxer dreht. Technisch ist das Spektakel anständig gelöst. Es besitzt alle grundlegenden Elemente des Sports und läßt somit kaum Wünsche offen. Natürlich gibt's auch eine Zwei-Spieler-Option; Meisterschaftsstände können per Paßwort gesichert werden. Dank der besseren Perspektive und dem 'realistischeren' Gameplay siegt Muhammad Ali somit knapp nach Punkten gegen Evander Holyfield. ■

hja



▲ *Immer auf die Zwölf*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«



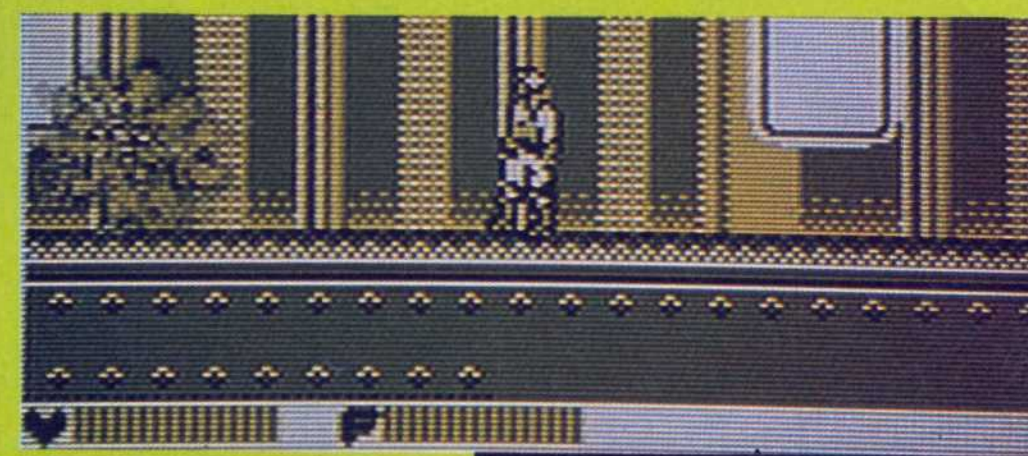
Darth Vaders Comeback



DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

- PREVIEW -

System: **GameBoy**, geplant für: **NES**, Hersteller: **UBI Soft**, Frankreich.



◄ *Imperiale Späh-Droiden greifen an*



▲ *In den Eishöhlen von Hoth*



▲ *Auf Dagobah wartet der letzte Jedi-Ritter*

Der böse Imperator hat sein liebstes Spielzeug verloren. Der Todesstern, die gigantische Raumstation, deren Feuerkraft ganze Planeten zerbersten ließ, ist nicht mehr. Die Helden der Rebellion hatten es geschafft, diesen schier aussichtslosen Kampf für sich zu entscheiden. Der Imperator ist darüber ziemlich ergrimmt und noch lange nicht am Ende, steht ihm doch die gesamte imperiale Flotte zur Seite, und nicht zu vergessen, der allseits beliebte Lord Darth Vader!



▲ *Heiße Kämpfe gegen gigantische Kampfmaschinen*

Inhaltlich sehr stark an den gleichnamigen Film angelehnt, präsentiert **Das Imperium schlägt zurück** das abenteuerliche Geschehen in zehn Episoden. Los geht es auf dem Eisplaneten Hoth, wo die Rebellen gerade ihr Hauptquartier aufgeschlagen haben. Als eine imperiale Spürsonde Hoth erreicht, ist es Essig mit der Ruhe, denn die Sturmtruppen stehen schon Gewehr bei Fuß. Zunächst jedoch muß Luke Skywalker sein Laserschwert finden, das irgendwo in den Eishöhlen des Planeten versteckt liegt.

Imperiale Unholde

Kaum ist diese Jump&Run-Episode überstanden, greift das Imperium auch schon mit voller Kraft an. Riesige AT-AT-Walker und Legionen der Sturmtruppen stürmen Hoth. Hier muß Luke mit seinem Gleiter die Angreifer in Nahkämpfe verwickeln, um Zeit für die Flucht der Rebellen zu gewinnen. Euch erwartet ein wildes Feuergefecht mit den fiesesten Bösewichtern dieser Galaxis. Nachdem die Invasionsflotte lange genug gebremst wurde, geht es im Rebellenstützpunkt weiter. Auch hier müssen die Kampfläufer des Imperiums gestoppt werden, um Zeit für die Evakuierung der Station zu gewinnen.

Nächster Schauplatz ist das Dagobah System. Dort lebt Yoda, der letzte lebende Jedi-Ritter, bei dem Luke seine Ausbildung als Jedi vollenden soll. Auf dem schwül-heißen Sumpfplaneten, der Yodas Heimat ist, muß Luke sich jedoch erst einmal mit allerlei Viehzeugs herumprügeln, das der Meinung ist, ein Jedi-Lehrling gäbe auch ein prima Mittagessen ab. Der wilden Hüpferei durch das Geäst der Baumriesen folgt knüppelhartes Jedi-Training. Ihr und Luke werdet mit der dunklen Seite der Macht konfrontiert.

Wolkenstädte

Zwischenzeitlich sind Lukes Freunde, Han, Prinzessin Leia, Chewbacca, C3P0 und R2D2 in die Hände von Lord Vader gefallen, der sie in der Wolkenstadt auf dem Planeten Bespin gefangenhält. Hier warten weitere harte Kämpfe und wilde Verfolgungsjagden auf Luke, den frischgebackenen Nachwuchs-Jedi.

Bei diesen knalligen, interstellaren Abenteuern läuft der coolste GameBoy heiß. Trotz Mini-Screen Topgrafik und Spitzen-Action. 'Das Imperium schlägt zurück' wird ab Juni auch in unserer Galaxie zu haben sein. ■

Heiner Stiller



Prinz der Ladendiebe

Sowas auch. Da wird ein Dieb zum Helden gemacht und den Kindern vorgesetzt. Tolle Vorbilder. Was soll's, Kevin hat auf den Leinwänden und Videorekordern zu Ende gerobint, jetzt geht es auf dem Game Boy los.

ROBIN HOOD - PRINCE OF THE THIEVES

System: **Game Boy**, geplant für: **-**, empf VK-Preis: **ca. 60 Mark**, Hersteller: **Mindscape**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Die Draufsicht ist die gängige Spielpraxis für das Game-Boy-Spiel Robin Hood - Prince of the Thieves von Mindscape. Die Story ist hinlänglich bekannt, deshalb nur ein kurzer Abriß: Richard Löwenherz, König von England seines Zeichens, ist auf einem Kreuzzug fern der Heimat. Der fiese Sheriff von Nottingham nutzt die Gunst der Stunde, und knechtet das Volk bis zum Gehtnichtmehr. Tätää, Robin tritt auf. Sozusagen zum Aufwärmen darf er erstmal im Verlies von Jerusalem zwei Freunde befreien und zwei Wärter killen. Nach diesem recht simplen Einstieg geht es lustig durch ein unterirdisches Labyrinth, in dem außer ein paar Gegnern und einem Handgemenge lediglich zwei Heiltränke zu finden sind. Nicht viel anders geht es dann im dritten Level weiter, nur daß jetzt im Wald statt in Gängen gekämpft wird. Die Party - eben Robin und seine Spießgesellen - hat sogar so etwas wie ein Eigenschaftsprotokoll. Nach einer gewissen Anzahl von Kämpfen können die Fighter eine Stufe aufsteigen und bekommen mehr Durchschlagskraft. Nur die viel wichtigeren Hit-Points bleiben stur auf 100 stehen. Nicht besonders viel. Und ehe man es sich versieht, steht man vor einem toten Robin. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch die Story ist mau, die Grafik ist flau, die Gegner sind alle gleich: Spätestens im dritten Level sinkt die Motivation unter den Gefrierpunkt und nach ein paar frustrierenden Versuchen hat der Game-Boy seine erste Flugstunde (gegen die Wand). Finger weg!

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	4

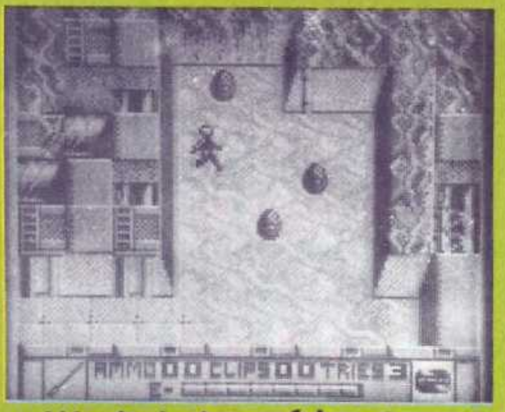
»MANGELHAFT«



◄ *Es geht doch nichts über eine solide Folter ...*



ALIEN 3 (Game Boy)



▲ Wenig Action auf dem Game Boy

Test in: ASM 11/92 (Mega Drive), empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: LJN/Acclaim, USA, Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

Alien 3 unterscheidet sich auf dem Game Boy völlig von der Mega-Drive-Version. Das Spielziel ist zwar letztendlich dasselbe, aber am Ablauf wurde doch einiges geändert. Anstatt Gefangene innerhalb eines Zeitlimits zu retten, läuft Ripley nun - anfangs unbewaffnet - umher, um verschiedene Puzzles zu lösen. So müssen beispielsweise erst bestimmte 'Key Cards' gefunden werden, um an bestimmte Gegenstände - wie beispielsweise den Flammenwerfer - heranzukommen. Ohne eine Aufgabe nach der anderen zu lösen, gibt's kein Weiterkommen. Aus der halbschrägen Vogelperspektive wird das Spielgeschehen dargestellt, das grafisch durchaus in Ordnung ist. Leider ist das Spielprinzip nicht sonderlich neu und auch nicht abwechslungsreich genug, um aus der Game-Boy-Fassung des Kinofilms ein ansprechendes Spiel zu machen. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

BEST OF THE BEST-CHAMPIONSHIP (GB)



▲ Immer feste drauf!

Test in ASM 1/91, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Loriciel/Electro Brain, Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

Nun wird auch der Game Boy zum digitalen Box-Ring, denn Loriciel bringt Best of the Best Championship Karate auch für die Keksschachtel heraus. Im Vergleich zur Super-NES-Version gibt es nur wenige Veränderungen zu vermelden. Nach wie vor treten zwei Fighter gegeneinander an, um herauszufinden, wessen Birne mehr Prügel verträgt. Unentbehrlich ist noch immer gründliches Training, denn wenn Ihr Euch ordentlich anstellt, winken verbesserte Schlagkraft- und Reflex-Werte. Obwohl im Vergleich zum großen Nintendo natürlich technische Abstriche gemacht werden mußten, geben Sound und Grafik für Game-Boy-Verhältnisse im großen und ganzen in Ordnung. Etwas enttäuschend ist hingegen noch immer die Steuerung. Nicht zuletzt auch durch das Schwabbel-Steuerkreuz greift Ihr auf der hektischen Suche nach der richtigen Kombination oft daneben. ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

BC KID (GB)



▲ Niedliche "Kopfarbeit"

Test in: ASM 11/92, Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Hudson Soft , Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

Man nehme: ein putziges Steinzeit-Bübchen mit einem stoßkräftigen Dickkopf und klettertauglichen Zähnen, dazu jede Menge Monsterchen in bester Cartoon-Grafik. Das alles arrangiere man vor einer prähistorischen Geländekulisse mit Bergen, Riesenbäumen, Wasserfällen und Lehmhütten. Nun noch gut durchschütteln, und... - was, der Cocktail ist bekannt? Stimmt, denn B.C. Kid gab es schon mal, und zwar auf dem Amiga - dort konnte es einen recht positiven Eindruck hinterlassen.

Für den "kleinen Grauen" dagegen sieht die Sache jetzt eher zwiespältig aus. Die ersten Bildschirme lassen sich wirklich launig durchspielen: Ein Druck auf Knopf A läßt den prähistorischen Kleinen in die Lüfte hüpfen. Ein Druck auf B, und schon zeigt der Dickkopf allen Vögeln, Raupen und sonstigem Gekriech, wie schmerzhaft eine Kollision mit seinem harten Schädel sein kann. Aufgenommene Fleischbrocken lösen den "Immer wenn er Pillen nahm"-Effekt aus und verwandeln Headbangerchen für einige Sekunden in einen brüllenden Superhelden mit grimmigem Blick. Eine weitere nette Idee sind "Hüpfblumen", die sich als Trampoline mißbrauchen lassen. Das Aufnehmen einer anderen Spezialblume führt in eines von mehreren Bonus-Zwischenspielen, in denen es jeweils um Tempo oder Augenmaß geht.

Nach der dritten Szene ist dann das Ende der ersten "Round" erreicht. Dort bekommt es unser Dickköpfchen mit dem Level-Guardian Numero Uno zu tun, einer Art Kreuzung aus Nashorn und Panzerkettenfahrzeug. Genau an dieser Stelle dürfte dem durchschnittlichen Gameboy-Besitzer die Spielfreude vergehen. Gemessen an den Herausforderungen innerhalb der bisherigen "Rounds" ist nämlich bereits der Kampf mit diesem Endgegner viiiiiel zu schwer.

Zudem erscheinen auf dem etwas trägen LCD-Bildschirm des Game Boy die Ober-Monster in der Bewegung schon nicht mehr klar umrissen - sie sind eindeutig zu schnell. Das gilt für den Hack-Vogel der zweiten "Round" noch stärker als für das "Kettennashorn" der ersten.

Für den, der kurzfristige Zerstreuung sucht, ist das Spiel trotz der niedlichen Grafik und der netten Ideen leider ungeeignet. Es gibt keinen Zugangscode beim Erreichen des zweiten oder irgendeines anderen Levels, obwohl sich so etwas programmtechnisch kinderleicht hätte machen lassen.

Alles in allem ist das eigentlich nicht üble Game nur etwas für Leute, die Lust und Gelegenheit haben, Stunden über Stunden darauf zu verwenden. Dazu würde aber wohl schon ein Dickschädel gehören, der an den des Spielhelden heranreicht. ■

sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	4
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ANOTHER WORLD (Mega Drive)


▲ Gleich wird Euer Freund verbrutzelt

Test in: ASM 3/92 (Amiga), empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Virgin Games, England, Muster von: Hersteller.

Endlich, endlich! Der Actionhit Another World hat dank der aktiven Mithilfe von Virgin Games jetzt auch eine gelungene Umsetzung auf den auf Segas 16 Bitter bekommen. Der knackige Schwierigkeitsgrad ist erhalten geblieben, das Game weist sogar noch eine zusätzliche Szene auf, an der sich auch Profis die Zähne ausbeißen können. Einziger Kritikpunkt: Die Screens sind ein wenig klein geraten. Manchmal ist Häuptling Adlerauge nötig, um in den rechten Genuß der ansonsten gelungenen Grafik zu kommen. Und an die etwas träge Steuerung gewöhnt man sich recht schnell. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

MEGA LO MANIA (Mega Drive)



▲ 1:1-Umsetzung mit getuntem Sound

Test in: ASM 10/91, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Sensible Software, Muster von: Virgin, England.

Was damals von Mirrorsoft/Imageworks für Amiga und PC in wunderbarer Weise serviert wurde, wird heute durchaus auch Mega Drivern noch schmecken: die strategische Schlachteplatte quer durchs Neozoikum, tranchiert in zehn digitalen Epochalfilets und zubereitet mit einem Monumentalsound-Dressing à la Chef. Virgin Games pflegte das alte Lied von der besitzergreifenden Leidenschaft des 'Homo Sapiens Sapiens' detailgetreu umzusetzen. Kurz nach der Erfindung des Feuers beginnt Ihr Eure wilden Horden zusammenzuraufen und Euch gegen (drei) weitere Stämme zu behaupten. Schon damals galt: wer mit Köpfchen plant, hat mehr vom Leben. Ihr betrachtet also den Schauplatz des Geschehens, bestimmt Mannschaftsstärke, Ausrüstung und die Marschroute, bevor Ihr Euch dann zurücklehnen dürft, um die darauffolgenden Keulen- und Hau-drauf-Aktionen zu genießen. ■

mats

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

STREETS OF RAGE (GameGear)


▲ Harte Action auf'm GameGear

Test in: ASM 11/91 (Mega Drive), unterst. GG-Link, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Sega, Muster von: Hersteller.

Jetzt geht die Mega-Keilerei auch auf dem Game Gear los: Streets of Rage (auch unter 'Bare Knuckle' bekannt) wurde für Segas Handheld umgesetzt und kann sich wirklich sehen lassen, denn technisch wird dem Prügel-Fan einiges geboten. So kann er sich an toller Grafik, gutem Scrolling und massig Gegner-Sprites erfreuen. Leider darf man nur noch zwischen zwei verschiedenen Charakteren wählen, mit denen gegen das städtische Verbrechersyndikat gekämpft wird. Erfreulich hingegen, daß der Zwei-Spieler-Modus nicht vergessen wurde. Wer Yuzo Koshiro-Fan ist, hat ebenfalls Grund zum Strahlen: Der Soundmagier zeichnet für den fetzigen Soundtrack verantwortlich und hat dabei ganze Arbeit geleistet. Einziges Manko: Dann und wann zeigt sich das Programm etwas unfair. Dies ändert aber nichts an der Tatsache, das Streets of Rage zu einem der besten Programme fürs Game Gear zählt. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

GODS (SuperNES)



▲ Die Götter müssen verrückt sein...

Test in: ASM 2/92, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Bitmap Brothers/Mindscape, Muster von: Flashpoint, 2061 Oeringen, Bemerkung: US-Import.

Gut, ganz so taufrisch ist das Spielchen ja nicht mehr unbedingt, seinen Reiz hat es aber bis heute nicht verloren. Endlich kommen auch die SuperNESler in den Genuß des frühen Geniestreiches der Bitmap Brothers. Die Umsetzung ist sehr gut gelungen, beim Spielwitz wurden keine Abstriche gemacht, was will man mehr.

Die vier Level nebst fiesen Fallen und kniffligen Rätseln wurden komplett übernommen, das ganze mit einem guten Soundtrack versehen und durch ein Paßwortsystem abgerundet - zwar spät, aber besser als nie. Also ab in die Verliese und kräftig Monster verprügelt und Rätsel gelöst - mögen die Götter mit Euch sein... ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	





Auf den ersten Blick ist diese Frage so einfach wie noch nie zu beantworten. Als interessierter Messegast wurde man schon am Eingang zu den beiden Hallen 5 und 5.1. des Frankfurter Messegeländes Zeuge der neuen Bescheidenheit: kein aufwendiges Portal, keine unterhaltsame Kunst stimmte auf das Geschehen ein. Stattdessen nur ein paar freundliche, aber zurückhaltende Messe-Hostessen, die ihren ersten Beitrag zum kommenden Broschürenwust leisten wollten.

Krieg der Sterne und Konzerne

Ein weit größeres Show-Programm, wenn auch nicht gigantisch, bot da schon **Bally Wulff** an dem größten Stand, den die Firma wohl jemals angmietet hatte. Billard-Künstler und Ex-Weltmeister **Ceulemans** zeigte auf den gediegenen Bally-Wulff-Tischen, daß die Physik bei seinen Stößen wohl keinen Einfluß mehr hat, während am Messeingang der Jongleur **Mickey Miroku** in das Kunsthandwerk des Ballonknickens einführte. Damit nicht genug: An der Längsseite des Standes wurde die ca. 50 Meter lange Wand komplett mit Graffitti bemalt und zuguterletzt sogar versteigert!

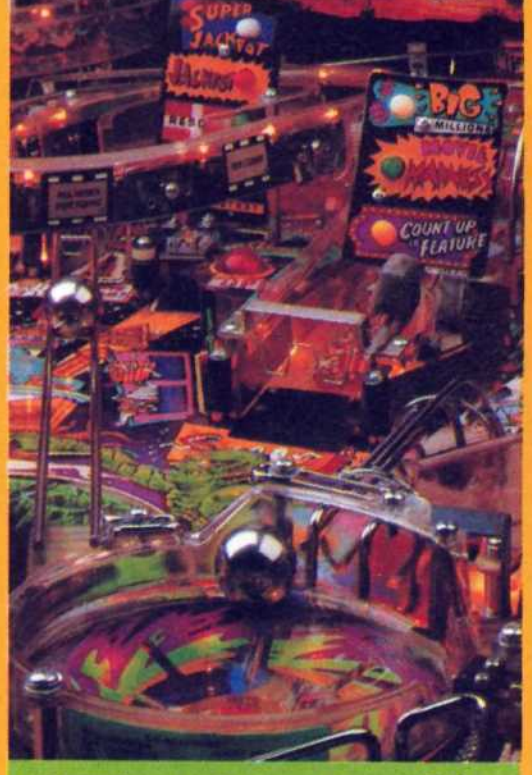
Weitere Highlights mit High-Tech: Ein Karaoke-Wettberb für das Gesangstalent aus dem Schrebergarten nebenan. Der Videoplayer sorgte fürs Playback, die Texteinblendungen und den passenden Videoclip; den zuweilen schrägen Gesang gab's live. Mindestens genauso unterhaltsam war der **Star Wars**-Flipper, den Bally Wulff exklusiv für den Hersteller **Data East** vertreibt und für den man die Werbetrommel gehörig umrührte. Den ganzen Tag hindurch wurde die Krieg-

Frankfurt - Das größte Groschengrab der Welt

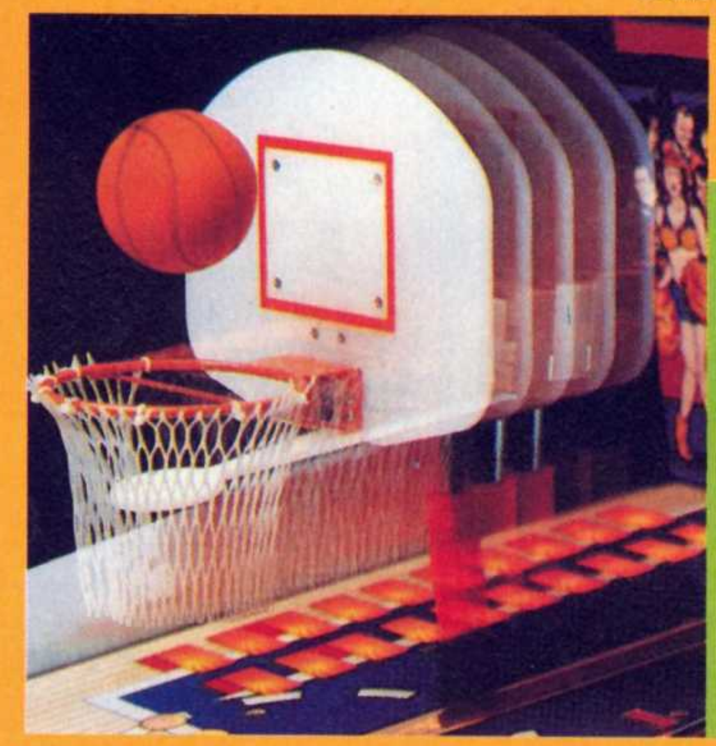
Sie ist die Messe des kleinen Glücks. Sie bietet für ein paar kleine Münzen ein paar schöne Augenblicke: Sie gibt dem Nikotinsüchtigen neue Nahrung und dem Spielefreak schnelle Befriedigung. Als "Internationale Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten" kaum aussprechbar, ist sie unter ihrem Kürzel IMA längst ein Synonym für das größte Groschengrab der Welt. Und sie ist schon wieder größer geworden. In den vier Tagen von Frankfurt mußte sich aber zeigen, ob in den Zeiten wirtschaftlichen Niedergangs auch das Kleingeld zweimal umgedreht wird. Neue Bescheidenheit also oder neuer Aufbruch? ASM gibt Antwort!



▲ *Hammerhart: Der Action Flugi WILD PILOT von JALECO läßt ein wahres Trommelfeuer erbeben*



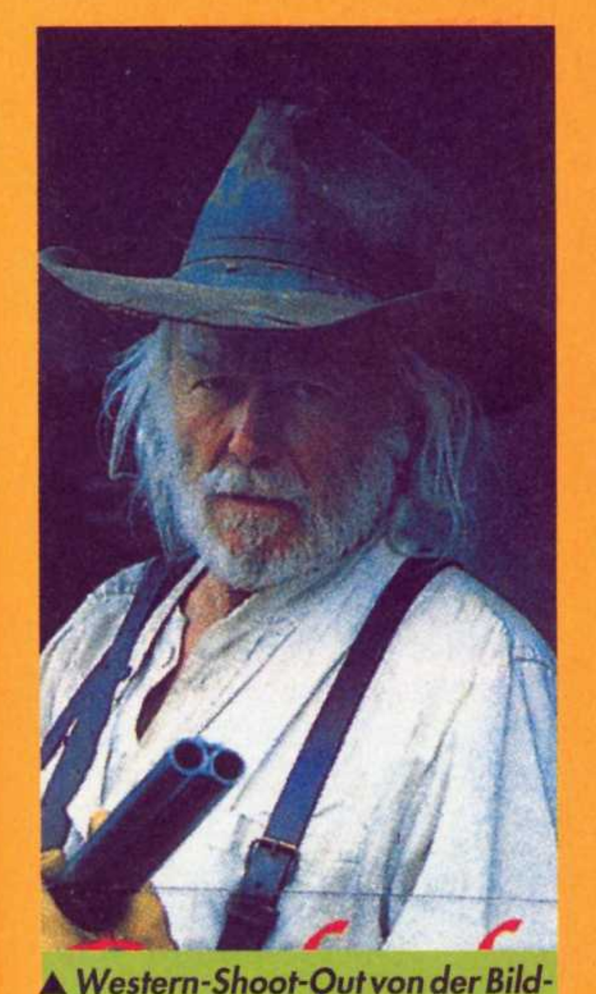
▲ *Hereinspaziert zur Horrorfahrt: BALLYS B-Move-Flipper CREATURE FROM THE BLACK LAGOON*



◄ *Spielen wie die Profis: Der mechanische Basketball-Automat HOT SPOT von WILLIAMS*



▲ *KONAMI bläst zur Attacke: MYSTIC WARRIOR soll der Kampfsport-Konkurrenz das Fürchten lehren*



▲ Western-Shoot-Out von der Bildplatte: MAD DOG II von Atari

der-Sterne-Trilogie auf Monitoren vorgeführt und Darth Vader persönlich bemüht, um Prospekte des Wunderdings zu vertreiben. Ein sichtlich schwerer Job, schwitzte doch der arme Kerl unter seiner Maske ganz gehörig.

NEO GEO total!

Und noch ein Flipper: **Cue Ball Wizard** von **Gottlieb**. Als einer der ältesten Flipper-Hersteller bereits vor Jahren totgesagt, ist man nun plötzlich wieder da. Ein Verdienst des Distributors **Tuning Electronic**. Die Hamburger sind ebenfalls alte Hasen im Geschäft und nahmen Gottlieb unter ihre Fittiche. Zurecht: Das Billard-Thema wurde auf der Spielfläche nicht nur grafisch umgesetzt - es wird auch mit einer richtigen Billardkugel samt Cueu gespielt! Der Clou: Trifft die Flipperkugel das Cueu, wird die schwarze Acht auf den Weg geschickt, um einen Fünf-Millionen-Punktebonus abzuräumen. Verblüffendes auch bei den TV-Spiel-Lizenzen: Tuning riss sich Japans Spielegiganten **Taito** unter den Nagel. Zum Ärger der Konkurrenz, denn Taito glänzt mit Neuheiten in Hülle und Fülle. Ballerei in Reinkultur wird z.B. mit **Grid Seeker** geboten. Dann gibt es da noch das Boxspiel **Sonic Blast Man**, bei dem ein richtiger Punching-Ball traktiert wird. Und zuguterletzt folgt in Kürze der zweite Teil des Top-Fahrsimulators *Chase HQ* mit dem logischen Titel **Super Chase HQ**. Das zweite Cokpit-Gerät am Tuning-Stand geht noch härter zur Sache und stammt von **Jaleco**. **Wild Pilot** heißt der WKII-Flugi im Future Look.

Aber es geht auch billiger: Bei Tuning Electronic setzt man voll auf **SNKs Neo Geo**. Die teure Edelkonsole für Zuhause ist für einen Automatenaufsteller eine geradezu spottbillige Alternative. Die Platine wird einmalig gekauft, die Spiele dann zu einem Drittel des Preises anderer Spielplatinen erworben. Weltweit stehen mittlerweile 100.000 Neo Geos in den Spielhallen, und auch in Deutschland sollen es mehr werden. Bei Tuning Electronics wird deshalb kräftig gepowert: Jeden Monat gibt's ein neues Spiel. So will man seit Januar mit **Fatal Fury 2** endlich *Street Fighter* Paroli bieten. Und für die Sportfans wird bei **Super Sidekicks** der Februar zur Fußball-WM. Also denn: Rosarote Zeiten für die Neo-Geo!

Gib mir deinen Saft

Noch mehr Fußball dann bei **Konami**. Unter dem Namen **Premier Soccer** wird Weltklasse-Fußball gespielt und auch geboten. Tolle Dribbeltechniken darf man zwar nicht erwarten, dafür aber Spielbarkeit vom Allerfeinsten. Schnelle Pässe mit dem einen Feuerknopf, Torschuß mit dem anderen - warum soll's mehr sein? Mit diesen zwei Funktion kommt man schnell ins Spiel und hat Riesenspaß von der ersten Sekunde an. Faszinierend wird das Ganze zudem durch die Klasse-Animation und die vier wählbaren Zoomgrößen - ein Novum bei Sportspielen.

Konventioneller gibt sich **Lethal Enforcerers**. Mit der Wumme in der Hand, brennt schon bald die ganze Wand - so könnte das Motto dieses Spiels lauten. Es wird kräftig mit der Lightgun geschossen, um den fotorealistischen Figuren den Lebenssaft zu entziehen. Fraglos nicht jedermanns Geschmack, aber über den läßt sich bekanntlich streiten.

Ziviler geht es da schon bei den **Cowboys of Moumesa** zu. Zwar wird auch hier geballert, aber die augenzwinkernde Story und Grafik bewahrt das Spiel vor dem Brutalo-Image. Denn die Cowboys sind nicht mehr, wie noch beim Vorgänger *Sunset Riders*, Abziehbilder der üblichen Wild-West-Klischees. Jetzt sind die Helden waschechte Kühe, die sich auf die Hinterhufe stellen und Action wollen. Das Spiel



▲ Schick und bedrohlich: Der Cadillac der Cadillac Dinosaurs

▲ Und noch mehr Flügel: SHOGUN WARRIORS von KANEBO

▲ Sauerei: Nashörner als Streckenhindernis bei MOTO FRENZY von ATARI

▲ Entspannendes von IREM: MAJOR TITLE 2, das grafische Update seines Vorgängers



Paßt zum Golfspiel: ▼ MAJOR TITLE 2

▲ SEGA bringt's: Das neue Fernsehformat als Monitorformat für VIRTUA-RACING



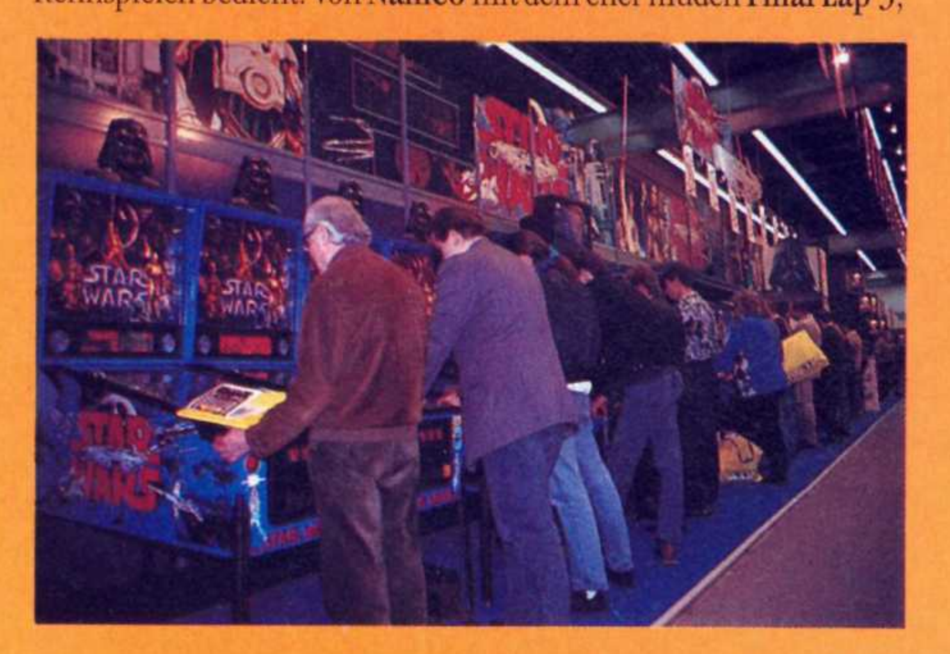
▲ STREETFIGHTER III unter anderem Namen: CADILLAC DINOSAURS heißt die Prügelorgie von Capcom

ist durchweg rasant, bietet einige Geschicklichkeits-Prüfungen und so manchen Gag. Ein tierischer Spaß!

Bierernst hingegen die letzte Konami-Neuheit: **Mystic Warriors**. Asien läßt wieder mal grüßen, und das nicht nur durch Haarschnitt und luftige Gewänder. Kampfsport ist nämlich angesagt, Kampfsport für bis zu vier Spieler über neun lange Levels hinweg. Konami proklamiert das Game als Nachfolger von *Vendetta*, und das ist es tatsächlich. Aber eigentlich ist es der Nachfolger des Urahns *Shinobi*. Grundsolide zwar, aber wirklich nichts Neues.

Innovativ: 32 Bit in Größe 16:9

Den traditionell größten Stand für TV-Spiele und Flipper hatte einmal mehr die **Nova**. Vom Klotz am Bein im Gauselmann-Konzern hat sich der Importeur aus Hamburg zum Marktführer emporgeschwungen. Kaum zählbar waren die Neuheiten, und das bei durchgehend hoher Qualität. Von dem Dart-Automaten **Scorpion**, dem Kegelspiel **Strike Master** *(mit echten Kegeln)* bis hin zum Tontaubenschießen auf einer Riesenleinwand unter dem Titel **Shoot away II** wurde wirklich alles geboten. An Ideen kein Mangel: Bei **Hot Shot** von **Williams** werden z.B. kleine Plastik-Basketbälle in ein kleines Körbchen befördert. Ein sehr realistisches, weil mechanisches Spiel, aber doch auf die Dauer ermüdend. Die elektronische Umsetzung **NBA Jam** von **Midway** war da schon interessanter: Hier sind Dunks aus jeder Lebenslage möglich, und das als Mitglied des legendären Dreamteams! Noch mehr Sport bietet **Irem** mit **Major Title 2**. Das ohnehin gute Golfspiel wurde grafisch verbessert und spielerisch verfeinert. Vier neue Golfcharaktere und Kurse stehen zur Auswahl, der Spielstand kann sogar abgespeichert werden. Und wer dennoch dem ruhigen Golfsport den Motorsport vorzieht, wird gleich mit drei Rennspielen bedient: Von **Namco** mit dem eher müden **Final Lap 3**, aber bis zu acht Spielern, von **Atari** mit den wahnsinnigen Motocross-Tracks von **Moto Frenzy**. Der dritte im Bunde: **Sega** mit dem Wahnsinnsteil **Virtua-Racing**. Komplett 32-Bit und polygon. Gespielt wird in vier Kamerapositionen, und das erstmals im neuen Bildschirmformat 16:9!



Aber natürlich durften Kampfsportspiele trotz oder gerade wegen der neuen Technik ebenfalls nicht fehlen. **Kaneko** sprang auf den Hauf-Drauf-Mach-Platt-Erfolgszug mit der recht geglückten *Streetfighter*-Kopie **Shogun Warriors**. Der Sound ist cool, genauso cool wie die abgedrehten Gegner in den zahllosen Duellen. Noch hektischer hingegen sind die **Cadillacs and Dinosaurs** vom Streetfighter-Produzenten **Capcom**. Geboten wird eine Grafik- und Prügelorgie im Indy-Stil, die sich gewaschen hat.

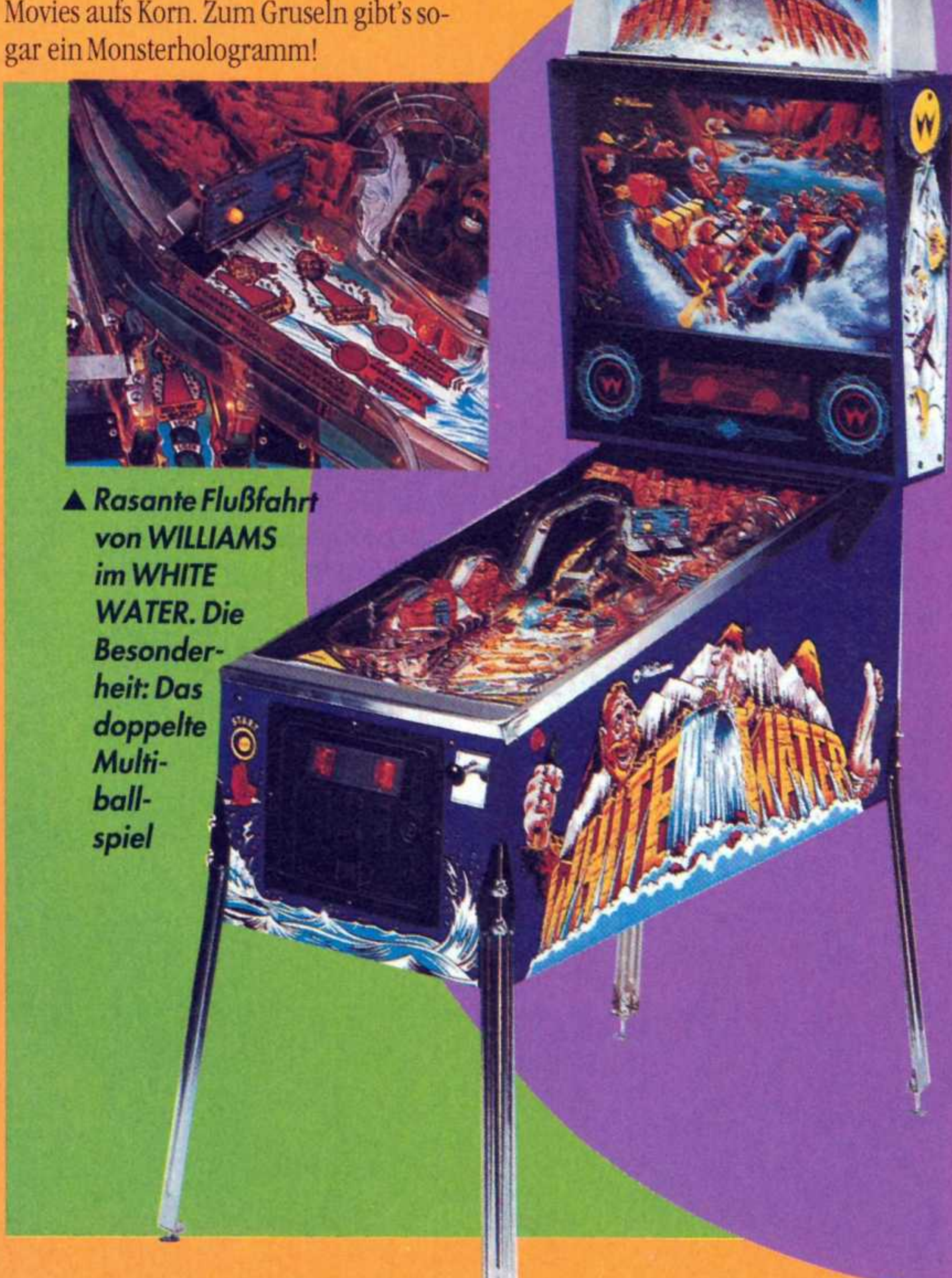
Erlösende Erholung bringt da nur ein Flipper. Gleich zwei neue gaben ihr Stelldichein auf dem Nova-Stand, einmal von Williams, ein anderes Mal von **Bally**. Der erste heißt **White Water** und macht eine reißende Floßfahrt zur Achterbahnfahrt für die Flipperkugel. Der zweite nimmt unter dem Titel **Creature from the Black Lagoon** die witzigen Horror-B-Movies aufs Korn. Zum Gruseln gibt's sogar ein Monsterhologramm!

Von der Flaute in den Aufwind

Es ist gar nicht verwunderlich, daß so viele Aussteller in diesem Jahr so viele neue Flipper auf der **IMA** zeigten. Denn es sind die Flipper, die ganz gegen den Trend um 20 Prozent im Verkauf zulegen konnten. Und auch sonst geht es der Branche so schlecht nicht, nimmt man die Resonanz der IMA als Maßstab.

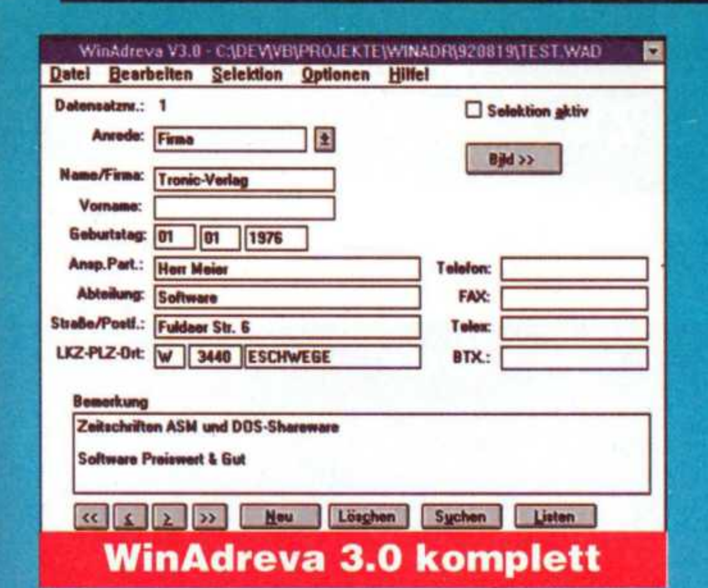
So waren in diesem Jahr über 50 Firmen *erstmals* anwesend, und viele weitere stehen auf einer Warteliste für Standplätze. Vom 27. bis 30. Januar waren somit insgesamt 207 Aussteller aus 17 Nationen in Frankfurt vertreten. Kein Rekord, aber ein beachtliches Ergebnis, daß die internationale Stellung der IMA noch weiter festigen dürfte. Für Normalsterbliche bleibt sie aber ein teueres Spieleparadies: 55 Mark für eine Eintrittskarte sind ganz schön happig. Aber mit Kleingeld schlägt man sich eben auch auf der IMA nicht gern herum. Schon gar nicht von denen, die die Kassen letztendlich füllen sollen...

Michael Suck



▲ Rasante Flußfahrt von WILLIAMS im WHITE WATER. Die Besonderheit: Das doppelte Multiballspiel

Mehr Erfolg mit Windows-Software



WinAdreva 3.0 komplett

Komfortabel Adressen verwalten
Gezielte Adressensuche wird mit WinAdreva 3.0 komplett zum Kinderspiel. Ab sofort können Sie jedes gewünschte Adressenmaterial schnell und sicher finden:
■ Datenimport und -export / dBase*-Import ■ bis zu 2 Millionen Datensätze ■ Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste) ■ automatische Länder- und Postleitzahlenverwaltung ■ pro Datensatz kann eine Grafik (BMP) eingebunden werden ■ Filterfunktion zur Auswahl von Adressen mit übereinstimmenden Merkmalen, die Sie festlegen
(Auslieferung auf 5 1/4" – Disketten im HD-Format)

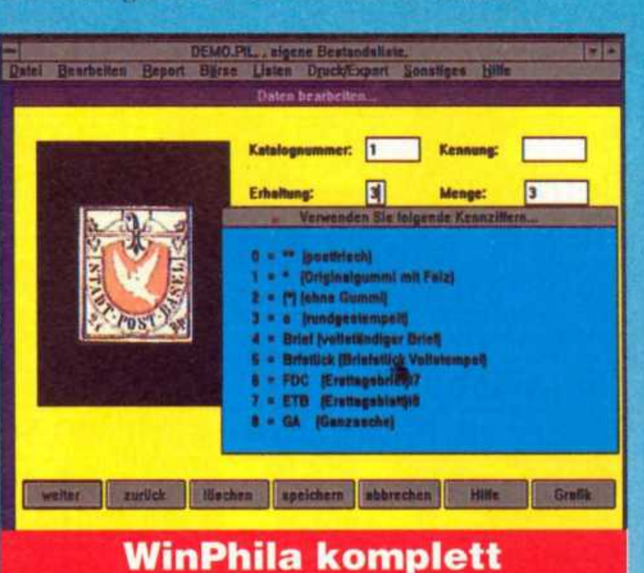


WinHaushalt komplett

Schluß mit hohen Haushaltskosten
Dieses aktuelle Programm hilft Ihnen, Zeit, Kosten und Arbeit zu sparen. Jetzt haben Sie eine private Haushaltsbuchführung, die Ihnen schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht:
■ Stammdatenverwaltung ■ Sortieren nach Nummern, Texten, Daten ■ automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich) ■ Tabellenfunktion ■ Konto-, Monats- und Jahresübersicht über Bildschirm und Drucker ■ hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich ■ Jahresabschluß zu jeder Zeit

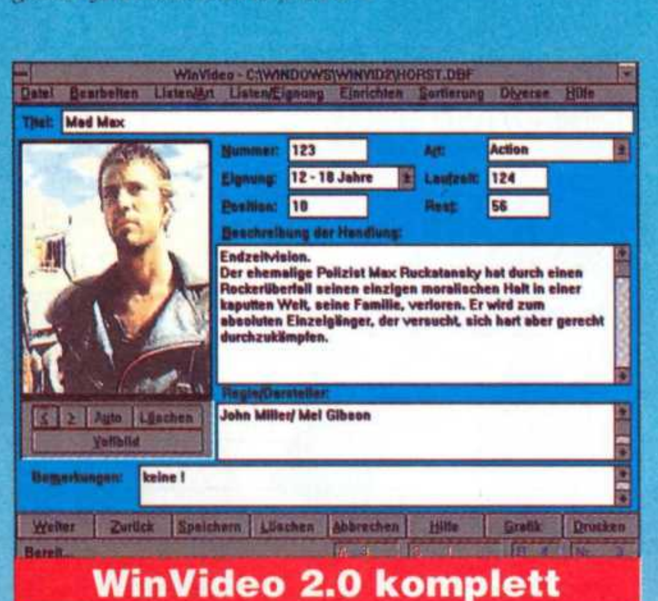
Unentbehrlich für jeden Windows-Anwender!

Jetzt nur DM 49,-



WinPhila komplett

Die praxiserprobte Briefmarkenverwaltung
Die umfangreichen Erfahrungen eines passionierten Briefmarkensammlers stecken in diesem Programm, das Sie überzeugen wird:
■ Erfassung nach Kategorien der Standard-Kataloge (Michel, Borek u.a.) ■ Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u. a.) ■ Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten) ■ automatischer Listenvergleich ■ Bestandsermittlung (Report)



WinVideo 2.0 komplett

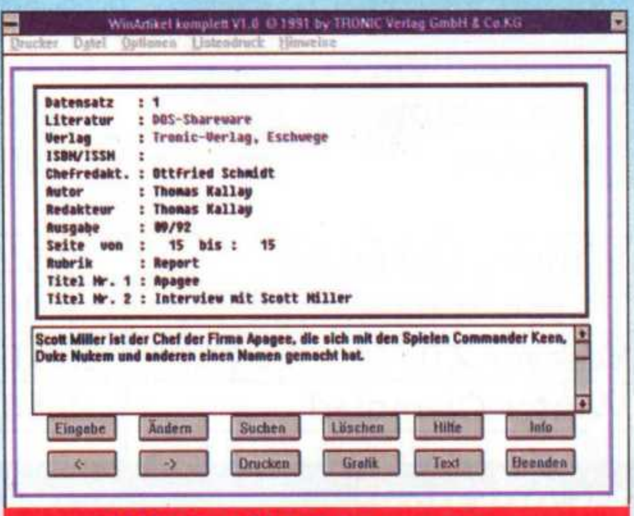
NEUE VERSION!

Professionell Videos verwalten
Die perfekte Art, Videos zu verwalten bietet Ihnen Win Video 2.0 komplett, ob Sie privater Sammler oder professioneller Händler sind:
■ Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse können frei vergeben werden) ■ Verwaltung durch Datensätze (Filme) ■ Listendruck ■ Grafikeinbindung möglich ■ drei Memo-Felder für Handlung, Regie/Darsteller, Bemerkungen ■ bis zu 99 Grafiken pro Datensatz (auch als Diashow)



WinCopy komplett

Disketten kopieren leicht gemacht
Mit diesem Programm kopieren und formatieren Sie Ihre Disketten schnell und einfach. Bequemer geht's nicht:
■ freie Bereiche werden wahlweise nicht kopiert ■ flexible Handhabung der Formate ■ Ablegen von Disketteninhalten als Image-Dateien auf der Festplatte ■ Multitaskingfähigkeit – während des Kopierens können Sie mit anderen Programmen arbeiten ■ Nonstop-Kopieren ■ frei wählbarer Bootsektortext



WinArtikel komplett

Praxisgerecht Artikel verwalten
Eine Literaturverwaltung für Bücher und Zeitschriften, die Ihnen einfach per Tastendruck anzeigt, wo was steht. Übersichtlich im Aufbau, überzeugend durch Grafikeinbindung:
■ Erfassung nach Literaturart mit allen relevanten Daten (ISBN-Nr., bei Zeitschriften: ISSN-Nr., Redakteur, Rubrik u.v.m.) ■ bis zu 2 Millionen Datensätze ■ Listendruck nach Datensätzen mit Filterfunktion ■ Datenerfassung, -suche, -änderung ■ Vor- und Zurückblättern in der Datenbank

Für ganz Eilige: ☎ 0 56 51 / 92 99 02 (24-Std.-Service)

Bitte ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und noch heute abschicken!

Ja, hiermit bestelle ich

- ☐ Win Adreva 3.0 komplett
- ☐ Win Video 3.0 komplett
- ☐ Win Copy komplett
- ☐ Win Phila 3.0 komplett
- ☐ Win Artikel komplett
- ☐ Win Haushalt komplett

zum Preis von je DM 49,-

☐ 3 1/2" ☐ 5 1/4"
(bitte gewünschtes Diskettenformat ankreuzen)

☐ Den Betrag plus Porto/Verpackung (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM) bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.

☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von 6,30 DM (nur innerhalb der Bundesrepublik möglich!)

Meine Anschrift

Name

Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

Unterschreiben Sie hier bitte Ihre Bestellung! Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters erforderlich. Ohne Ihre Unterschrift kann die Bestellung nicht bearbeitet werden.

X

Datum Unterschrift

Bitte einsenden an: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG · Fuldaer Str. 6 · 3440 Eschwege

SE 20 SE 21 ASM 4

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege

NIX WIE RAN

Software zu Wahnsinnspreisen

Bestellen Sie bei uns auch telefonisch!

Ihr Mail-Order Team erreichen Sie unter:

(0 52 44) 4 08 20

Mail-Order-Service:
United Entertainment
Schallplattentruhe A. Thesing GmbH & Co. KG
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2
Fax: (0 52 44) 408-27

Mailbox:
(0 52 44) 4 08 51

C64/Cassette	DM
Atomix	3,50
Blues Brothers	15,00
Dominator	5,90
G-Loc	13,90
Rodland	20,90
Rubicon	17,90
Star Control	2,60

C64/Diskette	DM
Bionic Command	8,90
Buffallo Bills Rodeo Games	8,90
Death or Glory	8,90
European 5-A-Side	8,90
Mercenary	8,90
Para Assault Course	8,90
Stack up	8,90
The Champ	8,90
Turbo Boat Simulation	8,90
Pick 'n Pile	11,90
Flight Simulation Games	9,90
Skate Wars	12,90
Deflektor	6,50
Ninja Hamster	6,90
Summer Olympiad	5,90
Chain Reaction	5,90
Ninja Scooter Simul.	5,50
Winter Olympiad	5,50
Deliverance	15,50
Cecco Collection	13,90
A Nightmare on Elmstreet	9,90

Amiga	DM
Another World	28,50
Blues Brothers	31,10
Carver	4,90
Cash	14,90
Conflict Europe	9,50
Covert Action	39,90
Cruise for a corpse	20,50
Elvira Arcade Game	18,90
Exolon	7,50
3-D Pool	9,90
Hard Drivin II	13,90
G-Loc	28,40
Godfather	14,90
Goldrush	31,50
Incredible Shrinking Sph.	8,50
Knights of the Sky	39,90
Magic Fly / Star	6,50
Manix	18,50
Microprose Golf	39,90
Moonfall	16,50
Nebulus	9,50
Netherworld	8,50
Pick 'n Pile	17,50
Samurai Way of the Warrior	52,90
Spherical	9,50
Steel	9,50
Strike Force Harrier	9,50
Super Sim Pack	51,90
Tip Trick	7,50
Torvak the Warrior	7,50
Typhoon	9,50
Zack	3,50
Zynaps	8,90

Atari ST	DM
Blues Brothers	32,00
Elvira – Mistress of the Dark	19,90
Graffity Man	5,50
Hard Nova	33,40
Moonfall	10,50
Populos	34,20
Powermonger	39,50
Realm of Trolls	5,50
Shadow of the Beast 2	22,50
Sinbad	3,50
TNT	5,50

MS-DOS 5,25"	DM
Archipelagos	8,90
Battle Chess 2-Chines	39,00
Betrayel	6,50
Flipp it	8,90
Hard Drivin II	8,90
Megatraveller II	5,90
Ninja Rabbits	7,90
TV Sports Basketball	10,50
Weaver 2,0	38,40

MS-DOS 3,5"	DM
Archipelagos	12,90
Betrayel	12,90
Classic Disk	9,90
C. Yeager Air Combat Deutsch	45,10
Hard Drivin II	5,50
Licence to Kill Respray	9,90
Magic Candle 2	45,10
Ninja Rabbits	11,90
On Safari	15,90
Summer Olympiad	9,50
TV Sports Basketball	9,90
Weaver 2,0	38,70
Winter Olympiad	9,50

MS-DOS Dual"	DM
Altered Destiny	20,90
Betrayal	6,90
Dark Century	12,90
TV Sports Football	9,90

Versand per Nachnahme: + DM 10,00 • Vorkasse (Scheck): + DM 6,00
Ausland: + DM 26,00 • Schnellversand mit UPS: + DM 15,00

Der Wahnsinn geht weiter!

neu

Jetzt bei United Entertainment:

Aktuelle CD's & Videokassetten

CD	DM
Bodyguard – der Soundtrack	29,90
Bon Jovi – Keep the Faith	29,90
Boney M. – Gold (Greatest Hits)	35,90
Fantastischen Vier – 4 gewinnt	29,90
Genesis – Live The way we walk Vol. 1	29,90
Genesis – Live The way we walk Vol. 2	29,90
Mick Jagger – Wandering Spirit	29,90
Let 's have another party – T. Gottschalk	39,90
Paul McCartney – Off the Ground	29,90
Neue Hits '93 – International	39,90
Sister Act – Der Soundtrack	29,90
Bonnie Tyler – The very best of	29,90

Video	DM
Guns'n'Roses - Use your illusions World Tour 1 - Live	27,90
Guns'n'Roses - Use your illusions World Tour 2 - Live	27,90

Abgabe in haushaltsüblichen Mengen! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht!

Zusätzliche Restposten für den Atari ST!

(Incl. deutscher Anleitung)
Informieren Sie sich bei uns: Von 6,95 DM bis 19,95 DM ist alles dabei!
Ebenfalls bei uns erhältlich:
400 preiswerte Titel aus dem Bereich der Lernsoftware für Amiga und PC.

Bitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:

Abgabe in Haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Ersatztitel
angeben, Falls ein Titel nicht lieferbar sein sollte.

Meine Adresse:

Name:
Vorname:
Straße:
PLZ/Ort:
Telefonnummer:
Mein Computersystem:

Informieren Sie sich über weitere Produkte aus unserem Haus!

Versand per Nachnahme: + DM 10,00 • Vorkasse (Scheck): + DM 6,00
Ausland: + DM 26,00 • Schnellversand mit UPS: + DM 15,00

Checkpoint

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 142 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»ACTION«

Unter 'Grafik' verstehen wir Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik Geschwindigkeit.
'Sound' sind Musiken, FX, Rechnerausnutzung.
Zum 'Spielablauf' gehören: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Fairneß, Pausenoption, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
'Motivation' muß nicht näher definiert werden.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



»ADVENTURE«

'Grafik' (siehe oben!).
'Steuerung': ausreichende Menüs, Bedieungsfreundlichkeit, Handling.
'Handlung': Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story.
'Atmosphäre': Feeling, Anreiz, Stimmung.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

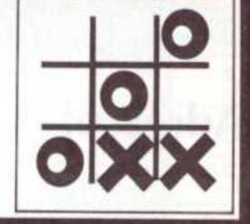


»SPORT«

Anmerkung: Bei Bedarf wird 'Realitätsnähe' durch 'Spielablauf' (siehe oben!) ersetzt.
Unter 'Grafik/Animation' verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrollen in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die Animation im Vordergrund stehen sollte.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»STRATEGIE«

'Grafik' (siehe oben!).
'Anleitung': kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
'Spielaufbau': logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SIMULATION«

'Grafik' und 'Sound' (siehe oben!).
Die 'Realitätsnähe' ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. **Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline** (jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!): (05651) 929-760/-761. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: **Do it!**

Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten ab. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das **'MEGA-HIT'**-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den **'ASM-HIT'**. Auch das **'SPIEL DES MONATS'**, seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.

Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

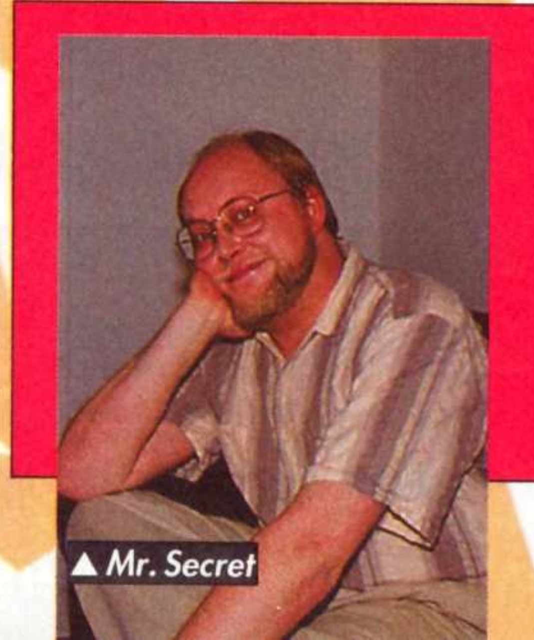
Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats



▲ Mr. Secret

MITCHS TOP 5

1. Ultima Underworld 2 (PC)
2. Shadow of the Comet (PC)
3. Formula One Grand Prix (PC)
4. Dune 2 (PC)
5. Comanche (PC)

Gesammelte Werke/Gewinner



Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
	Arabian Nights (AMIGA)	3/93	41	Preview
	Archer MacLeans Pool...(Amiga)	1/93	90	Sport
	Art of Fighting (NG)	2/93	133	Action
	Assassin (Amiga)	1/93	24	Action
	AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
	Battlechess 4000	3/93	128	Simulation
	Best of the Best (SNES)	3/93	137	Konv.
•	Bill's Tomato Game (Amiga)	1/93	18	Action
	Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
	Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
	Bomber Man '93 (EN)	3/93	132	Action
	Bunny Bricks (Amiga)	1/93	38	Action
•	Camaign (PC)	1/93	106	Simulation
•	Campaign (AMIGA)	2/93	106	Konv.
•	Campaign (ST)	3/93	127	Konv.
	Captive (PC)	2/93	51	Konv.
•	Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
	Chuck Rock (SNES)	3/93	138	Konv.
	Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
•	Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
	Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
	Contraptions (PC)	3/93	25	Action
	Coolworld (AMIGA/C64)	3/93	40	Action
	Crazy Cars III (PC)	3/93	39	Konv.
	Creatures (AMIGA)	2/93	40	Action
•	Curse of Enchantia (AMIGA)	2/93	58	Konv.
•	Cytron (Amiga)	1/93	40	Action
	D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
	Daughter of Serpents (PC)	2/93	46	Adventure
	Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
	Death Duel (MD)	1/93	130	Action
	Deluxe Trivial Pursuit (PC)	3/93	106	Strategie
•	Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
	Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
	Diggers (AMIGA)	3/93	105	Preview
	Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
•	Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
•	Dune II	3/93	102	Strategie
	Dune II (PC)	1/93	96	Preview
	Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure
	Dynatech (PC)	3/93	104	Strategie
	Ecco the Dolphin (MD)	3/93	133	Action
	Elf (PC)	3/93	39	Konv.
	Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
	Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
	ENTITY (AMIGA)	2/93	22	Preview
•	F15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
	Final Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
	Fire Force (AMIGA)	2/93	39	Action
	First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
	Flies - Attack on Earth (PC)	3/93	44	Preview
	Fly Harder (Amiga)	1/93	22	Preview
	Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
•	Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
	Frankenstein (Amiga)	1/93	22	Preview
	Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
•	Gobliins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
	Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
	Gunship 2000 (Amiga)	1/93	110	Simulation
	Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
•	Hexuma (AMIGA)	2/93	51	Konv.
	History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
	Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
	Humans (PC)	2/93	43	Konv.
•	INCA (PC)	2/93	6	Action
	Indy 4 - Action Game (AMIGA)	2/93	42	Konv.
	Indy 4 - Action Game (PC)	2/93	42	Action
	Indy 4 - The Action Game (ST)	3/93	39	Konv.
	Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
•	Jimmy Connors (SNES)	2/93	132	Sport
	John Madden Football '93 (MD)	3/93	134	Sport
	John Madden Football'93 (SNES)	3/93	138	Konv.
	Landstalker (MD)	3/93	131	Adventure
	Leeds United (AMIGA)	3/93	106	Strategie
•	Legend of Kyrandia (AMIGA)	2/93	58	Konv.
	Lethal Weapon (AMIGA)	3/93	24	Action
	Lethal Weapon (ST)	3/93	24	Konv.
•	Links Course Disk (PC)	3/93	101	Sport
•	Lionheart (AMIGA)	3/93	22	Action
	Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
	Lords of Time (AMIGA)	2/93	54	Adventure
	Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
•	Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
	Maniac Mansion (Amiga)	1/93	60	Oldie
	Mario is missing (PC)	3/93	116	Education
•	Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
	Motörhead (AMIGA)	2/93	24	Action
	Motörhead (ST)	2/93	43	Konv.
	Murder o. t. Mississippi (C64)	3/93	97	Oldie
	NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
•	NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
	NHLPA Hockey'93 (SNES)	2/93	137	Konv.
	Nick Faldo's Ch. Golf (AMIGA)	3/93	100	Sport
	Nigel Mansell World... (Amiga)	1/93	88	Sport
•	Out of this World (SNES)	3/93	138	Konv.
	Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
	Piracy on t. High Seas (AMIGA)	2/93	56	Adventure
•	Populous II (PC)	3/93	105	Konv.
	Premier Manager (Amiga)	1/93	89	Preview
	Rampart (AMIGA)	2/93	103	Konv.
	Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
	Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
	Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
	Sabre Team (Amiga)	1/93	93	Strategie
	Sensible Soccer V. 1.1 (Amiga)	1/93	88	Sport
	Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
	Shadoworlds (AMIGA)	3/93	46	Adventure
•	Shinobi 2 - The Silent... (GG)	3/93	133	Action
	Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
	Sink or Swim (Amiga)	1/93	38	Preview
	Soccer Kid (AMIGA)	3/93	41	Preview
•	Sonic 2 The Hedgedog (SM)	2/93	125	Action
	Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
	Star Control II (PC)	3/93	42	Adventure
	Star Wars (GB)	3/93	16	Action
•	Streets of Rage 2	3/93	136	Action
	Stunt Island (PC)	3/93	126	Simulation
	Super Buster Bros. (SNES)	3/93	138	Konv.
•	Super Mario Land 2 (GB)	2/93	136	Action
	Super Swiv (SNES)	2/93	127	Action
	Super Turrican (NES)	2/93	137	Konv.
	T2 - The Arcade Game (MD)	3/93	132	Action
	Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
•	The Ancient Art of War (PC)	1/93	99	Strategie
	The Chaos Engine (AMIGA)	3/93	20	Action
	The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
	The Incredible Machine (PC)	3/93	107	Strategie
•	The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
	The Legend of Myra (PC)	2/93	102	Preview
	The Magic Candle III (PC)	3/93	47	Adventure
•	The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
	Tiny Toon Adventures (NES)	1/93	134	Action
	Tiny Toon Adventures (SNES)	3/93	135	Action
	Trivial Pursuit (SM)	2/93	137	Konv.
	Troddlers (Amiga)	1/93	20	Action
•	Trolls (AMIGA)	3/93	22	Konv.
•	Trolls (PC)	3/93	23	Action
•	Ultima Underworld 2 (PC)	3/93	6	Adventure
	Uncharted Waters (MD)	3/93	134	Action
	Valhalla (PC)	3/93	51	Adventure
	Veil of Darkness (PC)	3/93	50	Preview
	Video Master (AMIGA)	2/93	89	Hardware
	Waxworks (AMIGA)	3/93	48	Konv.
	Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
	Ween (AMIGA)	3/93	48	Konv.
	Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Preview
	Wing Commander (SNES)	2/93	134	Simulation
•	World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
	WWF Super Wrestlemania (MD)	3/93	137	Konv.
	X-Wing (PC)	3/93	18	Preview
•	Xenon II (GB)	1/93	134	Action
	Zak McKracken	2/93	60	Oldie
	Zyconix (Amiga)	1/93	24	Action
	Zyconix (PC)	3/93	39	Konv.

Legende:

AL = Atari Lynx
AM = Amiga
Archi = Archimedes
EN = PC Engine
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Konv. = Konvertierung
MD = Mega Drive
NG = Neo Geo
SF = Super Famicon/Super NES
SM = Sega Master System
SNES = SuperFamicon/SuperNES
ST = Atari ST



T-Bird (ASI Computer, ASM 1/93)
Lösung: CD-Rom
Den T-Bird-Drive gewinnt:
Gabriele Kerber, 4050 Mönchengladbach

Winnetou (Linel/Karl May-Verlag, ASM 2/93)
Lösung: Pierre Brice
Über die komplette Jubiläumsausgabe kann sich freuen:
Metin Turan, 3320 Salzgitter 1.
Die Gewinner der jeweils 5 Bände werden postalisch benachrichtigt.

Humans (Mirage, ASM 2/93)
Lösung: Neandertaler
Das CDTV erhält:
Dennis Olszewski, 4134 Rheinberg 1
Die Gewinner der Spiele und der T-Shirts werden per Post benachrichtigt.

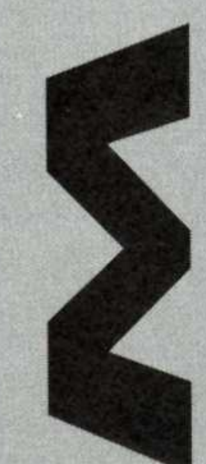
Genie (Code Masters, ASM 1/93)
Lösung: c)
Das Mountain-Bike geht an:
Thomas Böttcher, 1000 Berlin 42
Die Gewinner der Game Genies werden per Post benachrichtigt.













Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellvertr. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Michelle Pfeiffer in Batman Returns, © Warner Bros.

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Anja Seiler, Tel.: (05651) 929916

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Sybille Schwanz, Tel.: (0 56 51) 929916
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 929915
Telefax: (0 56 51) 929 444
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Satz/Anzeigensatz
DMV-Verlag, Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60), Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 929 - 904

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 9 01, Telefax (0 56 51) 929 - 940
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929-0001
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 760 oder (0 56 51) 929 - 761

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR- ★★ FREI ★★ GEBLEICHT

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 929 - 916, Telefax (0 56 51) 929 - 944

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

ISSN 0933-1867





Inserentenverzeichnis

Generalkarte



1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 229 38-0 *(Info-service: (040) 2 27 09 61)*.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680494.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

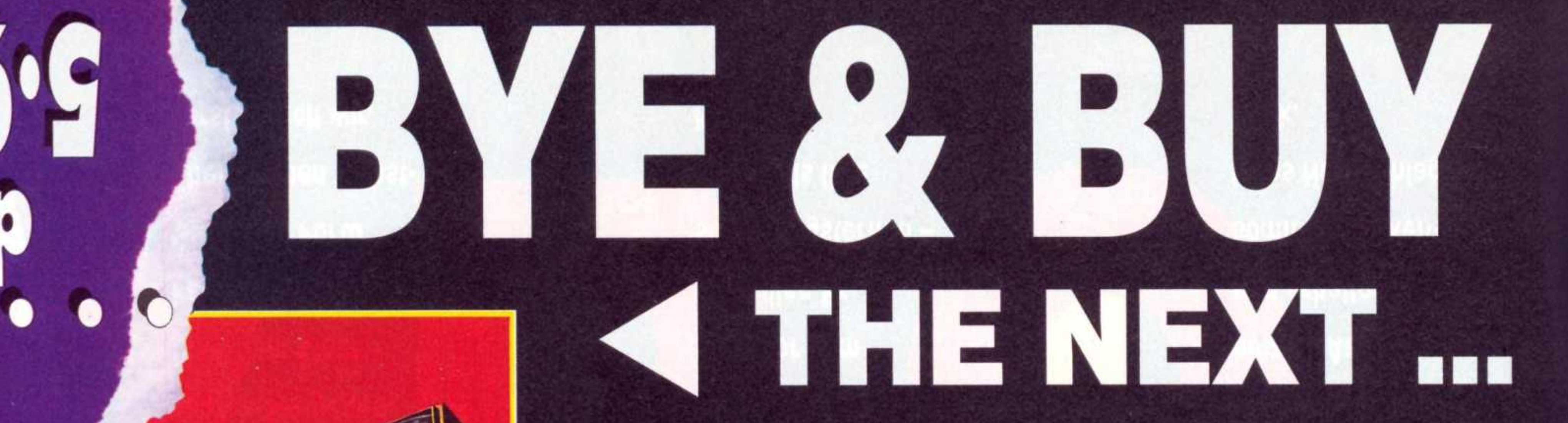
O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.



BYE & BUY

◄ THE NEXT ...

▲ ASM-Titel im Mai

Neue Spiele braucht das Land - unter diesem Motto wird auch die nächste ASM stehen. So werdet Ihr mit uns erleben, wie der STRIKE COMMANDER von ORIGIN auf deutschen Monitoren landet. Ihr werdet Zeuge von ARABIAN NIGHTS à la KRISALIS, einem Jump'n'Run, bei dem Geschwindigkeit keine Hexerei ist. Vor Freude hüpfen dürft Ihr auch, wenn CHUCK ROCK 2 zum Angriff bläst und seinen Junior ins Rennen schickt - CORE DESIGN macht's möglich. Wir zeigen Euch die Kampfkolosse des 4. Jahrtausends – als Brett- und Computerspiel, und was es sonst noch gibt. Was dem einen seine Lemminge, sind dem anderen die CREEPERS. Und da sich PSYGNOSIS hinter diesen kleinen Knuddelfiguren verbirgt, halten wir vorsichtshalber schon einmal ein Auge in Richtung Hitstern frei. Damit nicht genug: 21st CENTURY ENTERTAINMENT kündigt PINBALL DREAMS für den PC an. Zwar "nur" eine Konvertierung, aber eine, die mit Spannung erwartet wird. Wir werden für Euch auch unterwegs sein - und so dürft Ihr demnächst mit Insider-Infos aus den Häusern KRISALIS, 21st CENTURY ENTERTAINMENT, IMPRESSIONS und DOMARK rechnen. Daneben erwarten Euch das Feedback, unser großer Secret Service-Teil, Wettbewerbe, Poster, Lesercharts und natürlich unser Peter. Wie, Ihr kennt Peter noch nicht? Dann wird es aber höchste Zeit, sich den 8. April vorzumerken. Denn an diesem Tag wird die Mai-Ausgabe der ASM überall zu haben sein. Und tschüß...



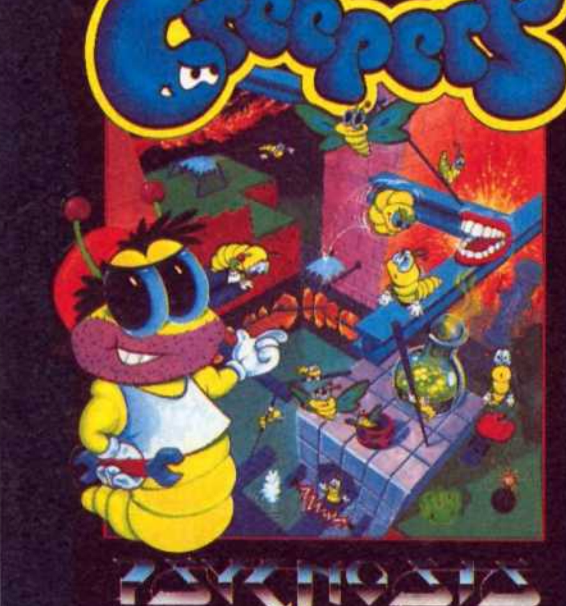
▼ Battletech

▲ Chuck Rock 2





▲ Creepers



◄ Creepers





ASM
FÜR 6,60 DM?
KLARO !
DAS ASM KURZ ABO
JETZT
NEU
6x ASM für ein halbes Jahr!
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
nur für abonnenten!
jeden Monat eine LÖSUNG
GRATIS
(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per ASM-Abo erhältlich
LEMMINGS 2
aktueller software markt SPECIAL
SONDERAUSGABE 19
über 130 Seiten
SPIELE-LÖSUNGEN
ALONE IN THE DARK
WAXWORKS
GOBLIINS 2
WIZARDRY 7
INCA
ULTIMA UNDERWORLD 2
SIGHTSEEING MIT DEM AVATAR
DUNGEON EINS GELÖST
DESHALB
ASM – 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 4/93)

Hiermit bestelle ich ...

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.:..................................

☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)
☐ als **Geschenk**-Abonnement

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gessetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 4/93

☐ **1MB Speichererweiterung für Amiga 500 mit Uhr** ... à 149,– DM
☐ **Ultima V** ... (C64) ... à 49,95 DM
☐ **Lexicross** ... (☐ PC (☐ 3,5", ☐ 5,25") ... à 29,95 DM
☐ **Maverick**-Joyboard ... à 39,95 DM
☐ **Monster Business** ... (☐ Amiga, ☐ alle Atari ST-Modelle) ... à 29,95 DM
☐ **M.U.D.S** ... (PC (☐ 3,5", ☐ 5,25") ... à 24,95 DM
☐ **Lethal Excess** ... (☐ Amiga, ☐ alle Atari ST-Modelle) ... à 29,95 DM
☐ **Turrican** ... (Atari ST) ... à 19,95 DM
☐ **Block Out** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ PC (5,25) ... à 49,95 DM
☐ **Super Off Road** ... (☐ Amiga, ☐ C64) ... à 49,95 DM
☐ **U.S.S. Enterprise** ... (Riesen-Modellbausatz) ... à 49,95 DM
☐ **Masterblazer** ... (☐ Atari ST, PC (☐ 3,5", ☐ 5,25") ... à 24,95 DM
☐ **Elvira II - Jaws of Cerberus** ... (☐ PC 3,5") ... à 29,95 DM

PACKS

☐ **ST-Action-Pack** ... (Lethal Excess, Monster Business, Turrican) ... à 69,95 DM
☐ **ASM Fantasy Hit Collection** ... (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") ... à 69,95 DM
☐ **PC-Flugi-Pack 3,5"** ... (F.O.T.L., Jump Jet, Strike Force) ... à 99,— DM
☐ **Lucasfilm-Koffer** ... (Monkey 1, Zak McKracken, Loom, MI 2-Aufkl., Limitierte Aufl.! nur 500 Stk.) (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") ... à 99,— DM
☐ **Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess** ... (PC, beide 5,25") ... à 89,— DM
☐ **Electronic Arts-RPG-Pack** ... (PC 5,25") ... à 79,95 DM
☐ **Kick Off 2-Pack** ... (Kick Off 2, Player Manager, Final Whistle, Amiga) ... à 59,95 DM
☐ **Amiga-Top-Hit-Pack** ... à 69,95 DM
☐ **Virgin-Pack** ... à 49,95 DM
☐ **Maximum-Pack** (SWIV, St. Dragon, T2, Night Shift) ... à 29,95 DM
☐ **Chart Attack** ... (Lotus, James Pond, Venus, Ghouls 'n' Ghosts, Amiga) ... à 49,95 DM
☐ **Chart Attack** ... (C64) ... à 19,95 DM
☐ **PC-Sound-Pack 1** ... (mit Hardware) ... à 249,— DM
☐ **PC-Sound-Pack 2** ... (ohne Hardware) ... à 149,— DM
☐ **Magnetic Scrolls Collection** ... (Fish, Corruption, Guild of the Thieves) ... à 49,95 DM

CDs

☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** ... à 23,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** ... à 24,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD** ... à 29,95 DM
☐ **Jochen Hippels »Give it a try«-CD** ... à 16,95 DM

BÜCHER

☐ **Das Neue Computer Hassbuch** ... à 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** ... à 7,80 DM
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** ... à 7,80 DM
☐ **Top Secret Hint Book** ... à 7,80 DM
☐ **4er Buch-Pack** ... (Hassbuch, Space Rat I & II, Top Secret) ... à 25,— DM
☐ **'66 Game Boy-Spiele'** ... (Facts, Details und Praxistips v. A. Hink & H. Stiller, 200 Seiten) ... à 29,80 DM

HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992 incl. 1 Sammelordner) ... à 69,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,— DM
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) ... à 20,— DM
☐ **folgende ASM/s**: ____/____ ____/____ ____/____ ____/____ **zum Neupreis**

ASM Special Nr. 6 7 8 9 ... **à 7,50 DM** 12 13 14 15 16 17 18 19 **à 9,80 DM**

Oldie! ASM ☐ 11/88 ... **à 6,50 DM**
☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM**
☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen ... **à 14,80 DM**

T-SHIRTS & ORDNER

☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) ... **16,80 DM**
☐ **Turrican-Shirt** (XL) ... **à 24,95 DM**
☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) ... **à 28,95 DM**
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) ... **à 23,95 DM**
☐ **Factor 5-Shirt** (XL) ... **à 26,95 DM**
+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (6,30 DM!)

MICROWELLE

☐ Risk It (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Spaceball (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Space Cab (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Freddy (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Chemicon (Atari ST) ... **à 10,– DM**
☐ Skat 2000 (Atari ST) ... **à 10,– DM**
☐ The Secret Cave (Atari ST) ... **à 10,– DM**

Mindestabnahme bei Microwelle: 2 Programme

Gesamtbetrag DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitte unsere ausländische Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Achtung! Der Geworbene darf für eine Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben!)

Datum, Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort




»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege


T'BIRD
MADE BY AQUARIUS
intel inside
POWER OF TWO - T'BIRD CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DER PROFI UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0 TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE UND 2 GAMES. UNVERB. VERKAUFSPREIS!
1999.-
NEW DER T'BIRD-DRIVE: JETZT MIT i486/SX-25, CD-ROM
4MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHZ, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!
2599.-
CeBIT '93
HANNOVER
HALLE 1, STAND 7A4/7B3
WIR VERLOSEN MEHRERE 100 TOP GAMES AUF DISK UND CD. AUSSERDEM SPECIAL VIP-SERVICE FÜR T'BIRD CLUBMITGLIEDER. DAS T'BIRD TEAM ERWARTET EUCH!
ASI COMPUTER
MICROPROSE
BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
LucasArts
Rainbow Arts
Z-COMMUNICATIONS